

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Copyright © 2006-2013 Chris Gonnerman – All Rights Reserved
Distributed under the terms of the Open Game License version 1.0a

3. Edition

**(Release 77 – Arbeitsfassung der deutschen Übersetzung
von Alexander-Lars Dallmann)**



Dieses Spiel ist folgenden Personen gewidmet: Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook und Steve Marsh

sowie meiner Tochter Taylor - meine wichtigste Inspirationsquelle

www.basicfantasy.org

Mitwirkende

- Beiträge von: Ray Allen, William D. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe und Jim Bobb
- Titelbild: Erik Wilson
- Illustrationen: Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgarn" Siesto und Brian DeClercq
- Korrekturat*: Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petittclerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravil, Garrett Rooney und K. David Ladage (* Englische Ausgabe)
- Testspieler: Taylor Gonnerman, Alan Jett, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Savannah Schoonover und Brianna Schoonover

Inhaltsverzeichnis

Teil 1: EINLEITUNG.....	1	Defensive Bewegung.....	45
Was ist das?.....	1	Wie man angreift.....	46
Was ist ein Rollenspiel?.....	1	Rückseitiger Angriff.....	46
Was brauche ich zum Spielen?.....	2	Normale Menschen.....	46
Verwendung der Würfel.....	2	Angriffsbonus von Monstern.....	46
Teil 2: SPIELERCHARAKTERE.....	3	Nahkampf.....	46
Von der Erschaffung einer Spielfigur.....	3	Schußwaffen.....	46
Eigenschaften.....	4	Deckung und Verbergen.....	46
Trefferpunkte und Trefferwürfel.....	4	Attack Bonus Table.....	47
Sprachen.....	4	Schußgeschwindigkeit.....	47
Charackterrassen.....	5	Granatenähnliche Geschosse.....	47
Zwerge und Elfen.....	5	Geschosse, die nicht treffen.....	47
Halblinge und Menschen.....	6	Schaden.....	48
Kombinationsklassen.....	6	Temporärer Schaden.....	48
Charakterklassen.....	7	Waffenloser Kampf.....	48
Kleriker und Kämpfer.....	7	Ringern.....	48
Magiekundige und Diebe.....	8	Öl.....	49
Preise Waffen und Ausrüstung.....	10	Heiliges Wasser.....	49
Geld.....	10	Moral.....	49
Ausrüstung.....	10	Untote vertreiben.....	50
Waffengröße.....	11	Kleriker vs. Untote Tabelle.....	50
Reichweiten der Fernkampfaffen.....	11	Energieentzug.....	51
Erläuterung der Ausrüstung.....	12	Heilung und Rast.....	51
Fahrzeuge.....	13	Verlust von Konstitution.....	51
Belagerungsmaschinen.....	14	Fallschaden.....	52
PART 3: ZAUBERSPRÜCHE.....	15	Taubheit und Blindheit.....	52
PART 4: Das ABENTEUER.....	36	Angriff gegen Fahrzeuge.....	52
Zeit und Skalierung von Entfernungen.....	36	Reparatur eines Fahrzeuges.....	52
Dungeon-Abenteuer.....	36	Rettungswürfe.....	52
Tragfähigkeit.....	36	Rettungswürfe von Gegenständen.....	53
Bewegung und Belastung.....	36	PART 6: MONSTER.....	54
Kartographie.....	36	PART 7: TREASURE.....	118
Licht.....	36	Treasure Types.....	119
Dunkelsicht.....	37	Magic Item Generation.....	121
Türen.....	37	Explanation of Magic Items.....	124
Fallen.....	37	PART 8: SPIELLEITUNG.....	133
Geheime Türen.....	37	Umherstreifende Monster.....	133
Überleben im Dungeon.....	37	Erstellen einer NSC Gruppe.....	137
Abenteuer in der Wildnis.....	38	Umgang mit Spielern.....	139
Bewegung in der Wildnis.....	38	Optionen beim Erschaffen von Spielfiguren.....	139
Überlandreisen.....	38	Hoffnungslose Charaktere.....	139
Reisen zu Wasser.....	38	Lernen von Zaubern.....	139
Flugreisen.....	39	Beschränkungen von Waffen und Rüstungen.....	139
Verlaufen und Verirrt.....	39	Beurteilen von Wünschen.....	140
Gefolgsleute, Spezialisten und Söldner.....	39	Optionale Regeln.....	140
Charakterentwicklung.....	42	Tod und Sterben.....	140
Erfahrungspunkte.....	42	Tödliche Gifte.....	141
TEIL 5: BEGEGNUNGEN.....	50	Erfahrungspunkte für gewonnene Schätze.....	141
Spielordnung.....	43	Allgemeine Fähigkeitswürfe.....	141
Überraschung.....	43	Vorbereitung von Zaubern aus der Erinnerung.....	141
Reaktionen von Monster.....	43	Diebesfertigkeiten.....	142
Initiative.....	44	Magische Forschung.....	142
Kampf.....	44	Erstellen eines Dungeon Abenteuers.....	146
Rennen.....	44	Erstellen eines Wildnisabenteuers.....	148
Wendigkeit.....	44	Festungen.....	149
Steigen und Fallen.....	45	ALPHABETICAL INDEX.....	152
Sturmangriff.....	45	OPEN GAME LICENSE.....	153
Ausweichen und Verfolgen.....	45		

Ray Allen

Tonya Allen

Daryl Burns

Luigi Castellani

James Roberts

Marshall



W.D. Smith Jr.

Emiliano Morabet

Joe [unclear]

N/A

9-3-

Sean O'Donnell

BRIAN "EAD" THOMAS



Chris Gonnerman

Teil 1: Einleitung

Es war unser dritter Vorstoß in das Verlies unter der alten Festung in der Mitte des Flusses. Wir befanden uns auf der zweiten Ebene unterhalb der Ruine und standen vor großen bronzenen Türen, hinter denen wir das Grab eines alten Barbarenhäuptlings vermuteten. Den Geschichten des ollen Trunkenboldes im Gasthaus bei Morgansfort hatte ich keine weitere Beachtung geschenkt, aber Apoqulis der Kleriker glaubte ihm aus irgendeinem Grund. Wie sich herausstellte, waren seine Geschichten wahr ... zum größten Teil, immerhin.

Ich hielt eine Fackel für Bartholomäus den Dieb, während dieser sich kurz an dem Schloss zu schaffen machte und sich dann umwandte: „Es ist wohl mit Magie geschützt. Das Schloss bewegt sich kein Stück.“

Morgenstern, die Elfin lächelte: „Ich hab da etwas,“ sagte sie und zog eine Schriftrolle aus ihrem Rucksack, die wir den Goblins entwendet hatten. Sie öffnete sie und las. Ich verstand keine ihrer Worte und sah, nur, wie die Buchstaben in Flammen aufgingen und Rauch, erloschenen Kerzen gleich, von ihnen aufstieg. Als sie fast fertig war, wandte ich meine Aufmerksamkeit dem Schloss zu. Ich bin mir nicht sicher, was ich erwartete, jedenfalls überzeugte mich das bisschen Staub, das vom Schloss rieselte nicht übermäßig. Sie wandte sich Bartholomäus zu und sagte: „Versuch es jetzt noch einmal.“

Ich bin versucht, zu sagen, dass Bartholomäus sich in seine Arbeit hineinkniete, aber er ist ein Halbling; bei etwas über drei Fuß Größe musste er sich kaum beugen, um direkt in das Schloss blicken zu können. Ich sah wohl ungeduldig aus, da Apoqulis sich zu mir herüberlehnte und mich beschwichtigte: „Bleib ruhig, Darion, einen Augenblick noch, dann hat er es.“

Kurz darauf war ein lautes Klacken zu vernehmen und Bartholomäus drehte sich mit einem Grinsen zu mir: „Es ist offen, mein Freund. Nach Dir!“ Ich übergab ihm die Fackel und schritt mit gezogenem Schwert zum Portal. Morgenstern gesellte sich ebenso gewappnet zu mir. Ich nahm Haltung an und öffnete die Türen.

Dahinter befand sich ein steinerner Sarkophag, der auf einer erhöhten Plattform ruhte. Der Boden war bedeckt mit menschlichen Skeletten. Apoqulis führte eine mir unbekannte Geste mit der Hand aus; dann traten wir vorsichtig ein und achteten darauf, nicht über die Knochen zu stolpern. Mir fielen mehrere bronzene, von Grünspan befallene Schwerter zwischen den Gebeinen auf. Ich trat an den Sarkophag. „Der Deckel dürfte sehr schwer sein,“ sagte ich. „Komm, Morgenstern, anstatt ihn anzuheben, lass ihn uns zur Seite kippen, um zu sehen, welche Schätze darin liegen.“

Morgenstern rief: „Warte!“ doch es war schon zu spät ... Ich hatte bereits Hand an den Sarkophag gelegt. Die Knochen auf dem Boden begannen zu klappern, erhoben sich und setzten sich zu Skeletten zusammen. Dann packten sie ihre Schwerter, die auf dem Boden lagen und griffen uns ohne zu zögern an. Ich positionierte mich rasch mit dem Rücken gegen den Sarkophag und wehrte die Monster ab, während ich leise bei mir dachte, dass ich mir bei der nächsten Gelegenheit selbst in den Hintern beißen würde...



Was ist Basic Fantasy?

Das **Basic Fantasy Rollenspiel** ist ein regelleichtes Spielsystem basierend auf dem d20 System Reference Document (SRD) v3.5. Es wurde allerdings stark umgeschrieben und dabei von den frühen Rollenspielsystemen inspiriert. Es ist an Anhänger und Freunde von 'old school' Spielmechaniken gerichtet.

Basic Fantasy ist einfach genug, um es mit Kindern der zweiten oder dritten Klasse zu spielen und hat dabei genug Tiefe, um auch für Erwachsene geeignet zu sein.

Was ist ein Rollenspiel?

Seit dem Rollenspiel vor über vierzig Jahren zum ersten Mal erschienen waren, hat sich viel getan. Die meisten Leute haben ein oder zwei Namen dieser Spiele gehört,

und viele haben bereits selbst an solchen Spielen teilgenommen. Wenn das aber alles neu für Dich ist, dann lies zunächst dieses Kapitel.

Rollenspiele werden mit mehreren Spielern, für gewöhnlich zwischen zwei bis acht in der Anzahl und einem Spielleiter oder SL gespielt. Der Spielleiter hat häufig verschiedene Bezeichnungen, wobei Funktion und Aufgaben die gleichen bleiben. Jeder Spieler spielt im Allgemeinen eine Figur, Spielercharakter oder kurz SC genannt. Der Spielleiter ist dafür verantwortlich, die Spielwelt zu beschreiben, Städte, Ruinen und Nationen zu erschaffen und zu leiten, sowie Nicht-Spielercharaktere (NSC) und Monster darzustellen und Schätze und all die anderen Dinge, die Spieler unterstützen oder sie herausfordern, vorzubereiten. Häufig werden Würfel verwendet, um über Erfolg und Misserfolg der Handlungen, die im Spiel stattfinden, zu entscheiden; bei Basic Fantasy RPG werden dazu die unten beschriebenen Polyeder verwendet.

Wenn Du Dich an die Spiele Deiner Kindheit erinnerst, dann wird Dir einfallen, dass es Schwierigkeiten gab, zu entscheiden, wessen Einfälle gerade Vorrang bekommen: z.B. wenn ein Kind einen Ritter spielt, ein anderes Kind einen Drachen, wer gewinnt dann den Kampf gegeneinander? Es ist klar, dass der Ritter nicht jedes Mal gewinnen kann. Rollenspiele haben Regeln, um solche Entscheidungen zu treffen. Diese Regeln können von einfach bis komplex und detailliert gestaltet sein.

Basic Fantasy versucht eine Gratwanderung zwischen Einfachheit, freier Form und Komplexität. Zu viel Detail und zu hohe Komplexität verlangsamen den Spielverlauf, da die Spieler und der Spielleiter dann viel Zeit mit dem Blättern durch Regelbücher verbringen und dabei wenig zum Spielen kommen. Freie Spiele mit einfachen Regelsystemen erfordern dagegen eine größere kognitive Beweglichkeit der Teilnehmer und hängen stärker von der Urteilskraft des Spielleiters ab, um eine angemessene Spielbalance zu gewähren. **Basic Fantasy** liegt zwischen beiden Extremen, denn es besitzt sowohl Regeln für gewöhnliche Handlungen als auch Richtlinien, um es Spielleitern zu erleichtern, das Unerwartete zu beurteilen.

Was brauche ich zum Spielen?

Als Spieler benötigst Du einen Bleistift, Papier und ein Würfelset. Irgendjemand in der Gruppe sollte einen Block Karopapier dabei haben, um Karten zu zeichnen. Du kannst entweder vorgefertigte Charakterdatenblätter verwenden, die es auf der Basic Fantasy Webseite gibt oder einfaches Notizpapier.

Falls Du als Spielleiter mitspielst, brauchst Du sämtliche genannten Materialien. Sollte das Dein erstes Mal als Spielleiter sein und hast Du wenig Zeit für die Vorbereitung des Spiels, dann unterstützt Dich ein fertiges Abenteuer (Modul), so musst Du kein Abenteuer selbst

schreiben. Mehrere Module werden auf der Seite **basicfantasy.org** angeboten; das Modul **Morgansfort** ist dort kostenlos auf erhältlich und wurde für eine Gruppe mit neuen Spielern entworfen. Abenteuermodule für andere Spiele können ebenfalls verwendet werden. Der Spielleiter muss gegebenenfalls etwas Zeit mit der Konvertierung einplanen, bevor es gespielt werden kann.

Die Würfel

Der zwanzigseitige Würfel (W20) ist einer der wichtigsten Würfel im Spiel; er wird verwendet, um Angriffe, Rettungswürfe und weitere Proben durchzuführen.



Im Allgemeinen gilt: wenn gewürfelt wird, dann addiert (bzw. subtrahiert) man Modifikatoren (z.B. +1) zum Würfelergebnis und vergleicht das Gesamtergebnis mit einem Schwierigkeitswert (z.B. 17). Ist das Gesamtwürfelergebnis gleich dem oder höher als der Schwierigkeitswert, ist dies ein Erfolg; andernfalls ist es ein Misserfolg.

Der zehnsichtige Würfel (W10) wird verwendet, um Zahlen von 1 bis 10 zu generieren. Auf dem Würfel sind die Ziffern 0 bis 9 eingezeichnet; ein Wurf von 0 wird dabei als eine 10 gewertet. Ein Pärchen von W10 kann benutzt werden, um Zahlen von 1 bis 100 zu generieren; zeigen beide Würfel die 0, wird dies als 100 gewertet. Die beiden Würfel sollten verschiedene Farben haben und der würfelnde Spieler muss vor dem Wurf ansagen, welcher der Würfel die Ziffern und welcher die „Zehner“ bestimmt. Alternativ dazu gibt es zehnsichtige Würfel mit zweistelligem Aufdruck (10, 20 usw.), die zusammen mit einem normalen W10 verwendet werden können. Der Wurf zweier W10 wird als Prozentwurf (W100) bezeichnet. Auch hier wird gegen einen Schwierigkeitswert gewürfelt, mit dem Unterschied, dass das Würfelergebnis für einen Erfolg kleiner oder gleich dem Schwierigkeitswert sein muss. Wenn beispielsweise ein Charakter seine Diebesfertigkeit anwendet (dazu später mehr) und eine Erfolgchance von 30% hat, dann gelingt ihm die Probe bei einem Würfelergebnis von 1 bis 30.



Der vierseitige Würfel (W4) ist eine Besonderheit. Der Würfel wird nicht gerollt, sondern geflippt. Das Würfelergebnis lässt sich an der aufrechten Ziffer ablesen. Es gibt zwei verschiedene Arten von W4-Beschriftungen, wie den Abbildungen zu entnehmen ist.



Weitere Würfel, die normalerweise verwendet werden, haben sechs, acht sowie zwölf Seiten und werden entsprechend W6, W8 und W12 genannt. Werden mehrere Würfel zusammen gewürfelt, deren



Ergebnisse zusammengerechnet werden sollen, wird dies im Text folgendermaßen notiert: 2W6 (würfle mit zwei W6 und addiere die Ergebnisse), oder 3W4 (würfle mit drei W4 und addiere die Ergebnisse.) Modifikatoren werden als

feste Summanden hinzugefügt: 2W8+2 bedeutet, dass zwei W8 gewürfelt werden und zu deren Ergebnis noch 2 addiert wird.

Teil 2: SPIELERCHARAKTERE

Von der Erschaffung einer Spielfigur

Als Erstes brauchst Du ein Blatt Papier, um darauf die Spielwerte des Charakters festzuhalten. Du kannst dafür ein leeres Charakterdatenblatt verwenden oder einfach es Notizpapier. Der Beispielcharakter Darion ist unten zu sehen. Verwende für die Spielwerte einen Bleistift, da sie sich im Laufe des Spiels verändern werden.

Würfle 3W6 für jeden Eigenschaftswert, wie im Kapitel **Eigenschaften** beschrieben, und notiere die Würfelergebnisse neben den Eigenschaftsnamen. Schreibe Dir die Werte in der Würfelreihenfolge auf; bist Du mit den Werten unglücklich, dann frage den Spielleiter oder deine Spielleiterin um Rat. Vielleicht erlaubt sie den Austausch von einzelnen Punkten oder Werten.

Notiere Dir auch den **Eigenschaftsbonus** (oder Malus) für jeden Wert, wie er in der Tabelle auf der folgenden Seite zu finden ist.

Wähle eine Rasse und eine Klasse für Deinen Charakter. Denk daran, dass Dein Charakter die Mindestanforderungen für die jeweilige Klasse erfüllen muss. Diese findest Du im Kapitel **Charakterklassen**. Außerdem gibt es für die verschiedenen Rassen Mindestanforderungen (bzw. Höchstwerte), die eingehalten werden sollen. Näheres dazu im Kapitel **Charakterrassen**.

Schreibe Dir die Spezialfertigkeiten der Rasse und die Wahl der Klasse auf das Charakterdatenblatt. Solltest Du Dich für einen Magiekundigen entschieden haben, dann frage die Spielleitung, welche Sprüche Dein Charakter kennt; dies ist eine Spielleiterentscheidung. Er kann dir

	Darion		
	Mensch, Kämpfer	Stufe 1	0 EP (2000)
	KRA: 16 +2	Rüstungsklasse: 17	
	INT: 9		
	WEI: 8 -1	Trefferpunkte: 6	
	GES: 13 +1		
	KON: 13 +1	Angriffsbonus: +1	
	CHA: 11		
	Ausrüstung:	Geld:	
	Kettenrüstung	12 GM	
	Schild		
	Schwert	Rettungswürfe:	
	Rucksack	Tod/Gift	12
	Proviant (7 Tage)	Zauberstäbe	13
	Wasserschlauch	Paralyse/Verst.	14
	Feuerstein und Stahl	Drachennodem	15
	Seil (50')	Zaubersprüche	17

erlauben, einen oder mehrere Sprüche selbst auszuwählen.

Notiere Dir, dass Dein Charakter noch keine (null) Erfahrungspunkte (EP) besitzt. Als Orientierung kannst Du Dir außerdem notieren, wie viele Erfahrungspunkte der Charakter zum Aufstieg auf die nächste Erfahrungsstufe (ES) benötigt. Die Angaben dazu findest Du in der Tabelle der jeweiligen Klasse.

Würfle nun den **Trefferpunktwürfel** (TW), der für die Klasse Deiner Spielfigur in Frage kommt, rechne einen eventuellen Bonus (oder Malus) durch Konstitution ein, und notiere das Ergebnis auf dem Charakterdatenblatt. Achte darauf, dass das Gesamtergebnis für diesen Wurf nicht kleiner als 1 sein kann, selbst dann nicht, wenn Deine Spielfigur einen -2 Modifikator durch ihren Konstitutionswert hat und Du eine 1 würfeln solltest!

Würfle 3W6 und multipliziere das Ergebnis mit 10, um das **Startkapital** Deiner Figur zu erhalten, sofern die Spielleitung keine andere Vorgabe dazu macht.

Nun ist es an der Zeit, Ausrüstung für den Charakter zu kaufen. Ausrüstung findest Du im Kapitel **Kosten für Waffen und Ausrüstung**. Schreibe Dir die gekaufte Ausrüstung auf und notiere Dir, wie viel Geld nach dem Einkauf übrig bleibt. Halte beim Einkauf die Anforderungen und Einschränkungen bei der Waffen- und Rüstungswahl der jeweiligen Charakterklasse bzw. Rasse ein!

Da Du nun weißt, welche Rüstung die Figur trägt, solltest Du Dir die **Rüstungsklasse** (RK) auf dem Charakterdatenblatt notieren und gegebenenfalls den Modifikator durch den Geschicklichkeitswert einberechnen.

Dann lies den **Angriffsbonus** Deiner Figur in der Tabelle im Kapitel **Begegnungen** nach und notiere ihn. Berechne jetzt noch keine Modifikatoren durch Eigenschaftswerte mit ein, da verschiedene Eigenschaften (Kraft bzw. Geschicklichkeit) in Abhängigkeit von der Waffenwahl (z.B. Nahkampf- oder Fernkampfwaffe) verwendet werden.

Lies außerdem die **Rettungswürfe** der Charakterklasse nach und trage die Werte auf dem Charakterdatenblatt ein. Berechne Modifikatoren der Rasse mit ein, falls Deine Figur menschenähnlich (siehe **Rassen**) ist.

Abschließend gibst Du Deiner Figur einen angemessenen Namen, sofern Du das nicht bereits getan hast. Die Namensgebung dauert unter Umständen länger als alle anderen Schritte zusammen.

Eigenschaften

Jeder Charakter besitzt in jeder seiner Eigenschaften Werte von 3 bis 18. Mit jedem dieser Werte ist ein Bonus oder Malus verknüpft, der der Tabelle (unten) zu entnehmen ist.

Jede Klasse besitzt eine **Primäreigenschaft**, in der ein Charakter den Mindestwert 9 haben muss, um Mitglied dieser Klasse zu sein. Des Weiteren gelten, abgesehen von Menschen, Mindest- und Maximalwerte für die jeweiligen Rassen (siehe **Rassen**.)

Eigenschaftswert	Malus/Bonus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Kraft (KRA): Diese Eigenschaft beschreibt die körperliche Kraft der Spielfigur. Kraft ist die Primäreigenschaft für Kämpfer. Addiere den Modifikator zu allen Angriffs- und Schadenswürfen im Nahkampf. Beachte, dass das Schadensergebnis bei einem erfolgreichen Angriff trotz eines negativen Modifikators (Malus) keinesfalls geringer als 1 ausfällt! Näheres dazu im Kapitel **Kampf**.

Intelligenz (INT): Die Fähigkeit zu lernen und Gelerntes anzuwenden. Intelligenz ist die Primäreigenschaft für Magiekundige. Der Eigenschaftsmodifikator bestimmt die Anzahl zusätzlicher Sprachen, die ein Charakter lesen und schreiben lernen kann; hat der Charakter einen Malus, ist er oder sie nicht in der Lage mehr als ein oder zwei Wörter zu schreiben und spricht nur die eigene Muttersprache.

Weisheit (WEI): Eine Kombination aus Intuition, Willenskraft und Verstand. Weisheit ist die Primäreigenschaft von Klerikern. Der Modifikator von Weisheit beeinflusst manche Rettungswürfe gegen magische Angriffe, insbesondere solche, die den Willen des Charakters betreffen.

Geschicklichkeit (GES): Schnelligkeit, Balance und Geschick im Umgang mit Werkzeugen. Sie ist die Primäreigenschaft für Diebe. Der Geschicklichkeitsmodifikator beeinflusst Angriffswürfe bei Fernkampf, die Rüstungsklasse der Figur und die Initiative im Kampf.

Konstitution (KON): Eine Kombination aus allgemeiner Gesundheit und Vitalität. Berechne den Konstitutionsmodifikator bei jedem Trefferpunktewurfel (Stufenanstieg) mit ein. Ein Malus senkt das Gesamtergebnis eines Trefferpunktewurfs niemals unter 1.

Charisma (CHA): Diese Eigenschaft wird verwendet, um Leute zu beeinflussen oder anzuführen; Figuren mit hohem Charismawert wirken sympathisch oder sind zumindest hoch angesehen oder respektiert. Berechne den Modifikator des Charismawerts bei Reaktionswürfen (z.B. bei Begegnungen) ein. Die Anzahl der Gefolgsleute, die ein Charakter einstellen kann, ist gleich 4 + Modifikator (mit einem Ergebnis von 1 bis 7); die durchschnittliche Moral dieser Gefolgsleute ist 7 + CHA-Modifikator.

Trefferpunkte und Trefferpunktewürfel

Wenn eine Spielfigur verletzt wird, verliert sie Trefferpunkte. Ein solcher Verlust bedeutet keine dauerhafte Veränderung des eigentlichen Wertes. Es ist nur eine temporäre (zeitweilige) Veränderung. Heilung gibt Trefferpunkte zurück, maximal bis zum eigentlichen Gesamtwert.

Sinkt die Anzahl der Trefferpunkte einer Figur auf 0 ist sie möglicherweise tot. Da das nicht unbedingt das Ende der Spielfigur sein muss, bewahre den Charakterbogen auf.

Charaktere der ersten Stufe beginnen das Spiel mit einem einzigen Trefferpunktewürfel der angegebenen Art (z.B. W6) und berechnen den Konstitutionsmodifikator dazu, wobei das Gesamtergebnis nicht kleiner als 1 ist. Jedes Mal, wenn ein Charakter eine **neue Erfahrungsstufe** erreicht, würfelt der Spieler einen weiteren Trefferpunktewürfel mit Modifikator und addiert das Gesamtergebnis (wieder mindestens 1) zu den schon vorhandenen Trefferpunkten. Nach dem Erreichen der 9. Stufe erhalten die Charaktere jeweils eine feste Anzahl Trefferpunkte ohne Modifikator. Dieser Wert ist den Tabellen der jeweiligen Klassen zu entnehmen.

Sprachen

Alle Spielercharaktere beginnen das Spiel mit der Kenntnis ihrer Muttersprache. In den meisten Spielwelten sprechen (fast) alle Menschen die gleiche Sprache, die einfach 'Gemeinsprache' (*Lingua Franca*) genannt wird. Jede menschenähnliche Rasse hat ihre eigene Sprache, z.B. Elfish, Zwergisch, Halblingsprache. Figuren dieser Rasse sprechen sowohl ihre eigene wie auch die Gemeinsprache.

Charaktere mit Intelligenz von 13 oder höher dürfen zu Beginn eine oder mehrere zusätzliche Sprachen wählen. Die Anzahl der zusätzlichen Sprachen ist abhängig vom Intelligenzmodifikator. Charakter können z.B. weitere Sprachen von Menschenähnlichen (z.B. Elfish) oder Humanoiden wie Orks oder Goblins lernen. Der Spieler muss die zusätzlichen Sprachen nicht gleich zu Beginn wählen, sondern kann im Spielverlauf entscheiden, dass der Charakter eine weitere Sprache lernt. Manche Spielleiter erlauben es den Figuren sogar außergewöhnliche Sprachen wie die der Drachen zu lernen; archaische, oder nicht mehr gesprochene (sog.

tote) Sprachen sind ebenfalls denkbar. Der SL bestimmt, welche Sprachen zur Verfügung stehen.

Charakterrassen

Zwerge



Beschreibung: Zwerge sind kurz und kräftig gebaut; männliche und weibliche Zwerge werden ungefähr vier Fuß groß und wiegen in der Regel um die 120 Pfund. Sie tragen ihr Haupthaar oft lang und ihre dicken Bärte sind dunkelbraun, grau oder schwarz und meist geflochten. Der Bartpflege schenken sie große Aufmerksamkeit und tragen ihre Bärte mit Stolz. Die Farbe ihrer Haut reicht von hell bis rötlich. Zwerge sind breit und von kräftiger Muskulatur, widerstandsfähig und in der Lage große körperliche Entbehrungen auf sich zu nehmen. Der typische Zwerg ist pragmatisch, dickköpfig und mutig. Sie können ebenso introvertiert, misstrauisch oder einvernehmend sein. Ihre Lebensspanne umfasst zwischen drei und vier Jahrhunderten.

Einschränkungen: Zwerge können Kämpfer, Kleriker oder Diebe werden. Sie müssen einen Konstitutionswert von mindestens 9 haben. Aufgrund ihrer allgemeinen verschlossenen Disposition können sie keinen Charismawert höher als 17 besitzen. Sie dürfen keine langen Waffen, die größer als vier Fuß sind (insbesondere Zweihänder, Stabwaffen und Langbogen) führen.

Spezialfertigkeiten: Alle Zwerge besitzen Nachtsicht mit einer Reichweite von 60 Fuß und sind in der Lage, auf- oder absteigende Tunnel, Fallen, bewegliche Wände und Veränderungen an Bauwerken bei einem W6-Wurf von 1-2 zu entdecken; eine entsprechende Suche muss vor dem Wurf angekündigt und durchgeführt werden.

Rettungswürfe: Zwerge erhalten einen Modifikator von +4 auf Rettungswürfe gegen Todesstrahl, Gifte, Zauberstäbe, Paralyse und Versteinierung sowie Zaubersprüche und einen Modifikator von +3 gegen Drachenodem.

Elfen



Beschreibung: Elfen sind eine schlanke Rasse; beide Geschlechter werden um die fünf Fuß groß und wiegen etwa 130 Pfund. Die meisten von ihnen haben dunkles Haupthaar und wenig bis gar keine Körper- oder Gesichtsbehaarung. Ihre Haut ist bleich, und sie besitzen spitze Ohren und feine Gesichtszüge. Elfen sind behende und anmutig, sie bewegen sich mit Schwung und Leichtigkeit. Sie verfügen über scharfe Sicht und feines Gehör. Typischerweise sind Elfen neugierig, leidenschaftlich, selbstsicher und gelegentlich hochnäsig. Ihre Lebensspanne umfasst ein Dutzend Jahrhunderte.

Einschränkungen: Elfen können Diebe, Kämpfer, Kleriker oder Magiekundige werden; es steht ihnen außerdem frei, die Klassen Kämpfer und Magiekundiger zu verbinden (siehe **Kombinationsklassen**). Der Mindestwert für Intelligenz ist 9. Aufgrund ihrer allgemein zarten Natur liegt ihr maximaler Konstitutionswert bei 17. Elfen würfeln Trefferpunkte nie mit einem größeren Würfel als W6 aus.

Spezialfertigkeiten: Alle Elfen verfügen über Nachtsicht mit einer Reichweite von 60 Fuß. Sie sind in der Lage geheime Türen häufiger als normal zu entdecken (1-2 auf

CHARAKTERE

W6, anstatt 1 auf W6.) Elfen sind so aufmerksam, dass sie geheime Türen selbst bei kurzem prüfenden Blick entdecken (1 auf W6). Elfen sind immun gegen den paralisierenden Angriff von Ghulen.

Rettungswürfe: Elfen erhalten einen Bonus von +1 gegen Paralyse und Versteinering sowie +2 gegen Zauberstäbe und Zaubersprüche.

Halblinge



Beschreibung: Halblinge sind klein und leicht untersetzt. Sie werden etwa drei Fuß groß und wiegen um die 60 Pfund. Meist haben sie lockiges braunes Haupthaar und ebenso behaarte Füße, aber in der Regel keinen Bartwuchs. Sie sind häufig hellhäutig mit roten Wangen. Halblinge sind für ihre Größe bemerkenswert widerstandsfähig. Sie sind geschickt, bewegen sich behende und bei Bedarf geräuschlos und können genauso still und unbewegt verharren. Normalerweise sind sie barfuß unterwegs. Halblinge sind typischerweise gesellig, vorbehaltlos und lebensfroh. Ihre Lebensspanne beträgt etwa einhundert Jahre.

Einschränkungen: Halblinge können Diebe, Kämpfer und Kleriker werden. Der Geschicklichkeitswert muss mindestens 9 betragen. Bedingt durch ihre Größe, kann ihr Kraftwert höchstens 17 betragen. Die Trefferwürfel sind nie größer als W6. Halblinge können keine großen Waffen führen und müssen für mittelgroße Waffen beide Hände verwenden.

Spezialfertigkeiten: Halblinge sind präzise im Umgang mit sämtlichen Fernkampfwaffen und erhalten einen +1 Bonus bei deren Verwendung. Im Nahkampf erhalten Halblinge einen +2 Bonus auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie von Kreaturen angegriffen werden, die größer als Menschen sind. Halblinge sind gewitzt und schnell entschlossen und erhalten einen +1 Bonus auf Initiativwürfe. Sind sie draußen, in den von ihnen

BASIC FANTASY RPG

bevorzugten Waldgegenden unterwegs, so können sie sich effektiv verstecken. Solange sie unbeweglich bleiben, werden sie nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% (W100) entdeckt. Selbst innerhalb von Gebäuden, Labyrinthen oder anderem Gelände können sie sich so gut verstecken, dass man sie nur mit 30%-er Wahrscheinlichkeit entdeckt. Beachte, dass Halblingdiebe je Versteckversuch nur einmal würfeln, entweder mit der Halblingsfertigkeit oder ihrer Diebesfertigkeit, und zwar mit der höheren der beiden.

Rettungswürfe: Halblinge erhalten einen Rettungswurfbonus von +4 gegen Todesstrahl und Gift, Zauberstäbe, Paralyse und Versteinering, Zaubersprüche und einen Bonus von +3 gegen Drachenodem.

Menschen



Beschreibung: Menschen sind vielfältig an Körperbau und Größe; der Spielleiter entscheidet, welche Menschen in der Spielwelt vorkommen. Ein durchschnittlicher Mann bei guter Gesundheit, wird etwa sechs Fuß groß und wiegt um die 175 Pfund. Die meisten Menschen leben ungefähr 75 Jahre lang.

Einschränkungen: Menschen können jede Klasse wählen. Es gibt keine Minimal- oder Maximalwerte.

Spezialfertigkeiten: Menschen lernen ungewöhnlich schnell und erhalten einen Bonus von 10% auf gesammelte Erfahrungspunkte.

Rettungswürfe: Menschen erhalten keine Rettungswurfmodifikatoren.

Kombinationsklassen

Um Mitglied einer Kombinationsklasse zu werden, muss der Spielercharakter die Anforderungen beider Klassen erfüllen. Kombinationsklassen verwenden den besten Angriffswert und die jeweils besten Rettungswürfe der beiden Klassen. Eine Kombinationsklasse ist in der Beschreibung der Elfen zu finden, nämlich:

Charakterklassen

Kleriker

Stufe	Erfahrungs- punkte	Trefferp.- würfel	Zaubersprüche	1	2	3	4	5	6
1	0	1W6	-	-	-	-	-	-	-
2	1,500	2W6	1	-	-	-	-	-	-
3	3,000	3W6	2	-	-	-	-	-	-
4	6,000	4W6	2	1	-	-	-	-	-
5	12,000	5W6	2	2	-	-	-	-	-
6	24,000	6W6	2	2	1	-	-	-	-
7	48,000	7W6	3	2	2	-	-	-	-
8	90,000	8W6	3	2	2	1	-	-	-
9	180,000	9W6	3	3	2	2	-	-	-
10	270,000	9W6+1	3	3	2	2	1	-	-
11	360,000	9W6+2	4	3	3	2	2	-	-
12	450,000	9W6+3	4	4	3	2	2	1	-
13	540,000	9W6+4	4	4	3	3	2	2	-
14	630,000	9W6+5	4	4	4	3	2	2	-
15	720,000	9W6+6	4	4	4	3	3	2	-
16	810,000	9W6+7	5	4	4	3	3	2	-
17	900,000	9W6+8	5	5	4	3	3	2	-
18	990,000	9W6+9	5	5	4	4	3	3	-
19	1,080,000	9W6+10	6	5	4	4	3	3	-
20	1,170,000	9W6+11	6	5	5	4	3	3	-

Kleriker haben sich in den Dienst einer Gottheit, eines Pantheons oder eines Glaubenssystems gestellt. Viele Kleriker verbringen ihre Zeit mit alltäglichen Arbeiten und Aufgaben wie Gebete und Tempelarbeiten; und es gibt auch solche, die dazu berufen sind, vom Tempel aus loszuziehen und ihrer Gottheit in anderer Form zu dienen, z.B. indem sie im Kampf zwischen Gut und Böse helfen oder untote Monster vertreiben. Die Spielercharaktere gehören in der Regel zu Letzteren.

Kleriker kämpfen ungefähr so gut wie Diebe, sind aber nicht so gut ausgebildet wie Kämpfer. Sie sind disziplinierter als Diebe, zumindest auf den ersten Stufen, und ertragen körperliche Anstrengungen besser, da sie die harte Arbeit im Tempel gewöhnt sind, während Diebe solcherlei Anstrengung gerne vermeiden. Kleriker können **Zauber** göttlicher Natur wirken, sobald sie die **zweite**

Kämpfer/Magiekundiger: Diese Charaktere können sowohl kämpfen als auch zaubern; außerdem sind sie in der Lage zu zaubern, während sie eine Rüstung tragen. Ein Kämpfer/Magiekundiger muss die Summe der jeweils erforderlichen Erfahrungspunkte beider Klassen sammeln, um eine Erfahrungsstufe aufzusteigen. Elfische Kämpfer/Magiekundige würfeln Trefferpunkte mit W6.

Erfahrungsstufe erreicht haben. Sie besitzen aufgrund ihres Glaubens die Fähigkeit, Untote zu vertreiben (siehe ***Begegnungen**).

Die **Primäreigenschaft** für Kleriker ist **Weisheit**; eine Spielfigur muss einen Wert von mindestens 9 in Weisheit haben, um zu dieser Klasse zu gehören. Sie dürfen jede Rüstung tragen, aber nur stumpfe Waffen verwenden (z.B. Kampfstab, Kriegshammer, Streitkolben, Keule und Steinschleuder.)

Kämpfer

Stufe	Erfahrungs- punkte	Trefferpunktewürfel
1	0	1W8
2	2,000	2W8
3	4,000	3W8
4	8,000	4W8
5	16,000	5W8
6	32,000	6W8
7	64,000	7W8
8	120,000	8W8
9	240,000	9W8
10	360,000	9W8+2
11	480,000	9W8+4
12	600,000	9W8+6
13	720,000	9W8+8
14	840,000	9W8+10
15	960,000	9W8+12
16	1,080,000	9W8+14
17	1,200,000	9W8+16
18	1,320,000	9W8+18
19	1,440,000	9W8+20
20	1,560,000	9W8+22

Zu den Kämpfern gehören Soldaten, Wachleute, Barbarenkrieger und jeder, der einen Lebensweg als Kämpfer gewählt hat. Sie trainieren diszipliniert und begegnen Problemen und Schwierigkeiten im Allgemeinen direkt, entschieden und mit gezogener Waffe.

CHARAKTERE

Es ist daher nicht verwunderlich, dass Kämpfer von allen Klassen in Schlachten, Duellen und Schlägereien am Stärksten sind. Sie sind am Zähesten und ertragen größere Entbehrungen als jede andere Klasse. Obwohl Kämpfer keinen Umgang mit Magie gelernt haben, können sie viele magische Gegenstände verwenden, darunter auch sämtliche magischen Rüstungen und Waffen.

Die **Primäreigenschaft** für Kämpfer ist **Kraft**. Eine Spielfigur muss einen Kraftwert von mindestens 9 haben, um ein Kämpfer zu werden. Angehörige dieser Klasse dürfen sämtliche Rüstungen und Waffen führen.

Magiekundige

Stufe	Erfahrungspunkte	Zaubersprüche					
		TW	1	2	3	4	5 6
1	0	1W4	1	-	-	-	-
2	2,500	2W4	2	-	-	-	-
3	5,000	3W4	2	1	-	-	-
4	10,000	4W4	2	2	-	-	-
5	20,000	5W4	2	2	1	-	-
6	40,000	6W4	3	2	2	-	-
7	80,000	7W4	3	2	2	1	-
8	150,000	8W4	3	3	2	2	-
9	300,000	9W4	3	3	2	2	1
10	450,000	9W4+1	4	3	3	2	2
11	600,000	9W4+2	4	4	3	2	2
12	750,000	9W4+3	4	4	3	3	2
13	900,000	9W4+4	4	4	4	3	2
14	1,050,000	9W4+5	4	4	4	3	3
15	1,200,000	9W4+6	5	4	4	3	3
16	1,350,000	9W4+7	5	5	4	3	3
17	1,500,000	9W4+8	5	5	4	4	3
18	1,650,000	9W4+9	6	5	4	4	3
19	1,800,000	9W4+10	6	5	5	4	3
20	1,950,000	9W4+11	6	5	5	4	4

Magiekundige erforschen und nutzen arkanes Wissen. Sie verwenden Magie nicht wie Kleriker durch ihren Glauben an eine höhere Macht, sondern durch Einsicht, Verstand und Erkenntnis.

Von allen Klassen sind Magiekundige am wenigsten im Kampf ausgebildet; die mühselige Studium alter großer Zauberbücher stärkt weder den Körper noch schult es den Umgang mit Waffen. Sie sind nicht besonders widerstandsfähig, nur etwa so wie Diebe in den ersten Stufen und weniger als diese in den höheren Stufen.

Die **Primäreigenschaft** für Magiekundige ist **Intelligenz**; ein Charakter muss einen Intelligenzwert von mindestens 9 haben, um ein Magiekundiger zu werden. Die einzigen Waffen, mit denen sie den Umgang erlernen,

BASIC FANTASY RPG

sind Dolch und Stab (oder Schlagstock). Magiekundige dürfen weder Rüstung tragen noch einen Schild führen, da solche Dinge die Zauberei behindern.

Magiekundige der ersten Stufe beginnen das Spiel mit dem Zauberspruch **Magie lesen** und einem weiteren Spruch der ersten Spruchstufe. Diese Zaubersprüche sind in einem **Zauberbuch** niedergeschrieben, das der Magiekundige von seinem Meister erhielt. Der SL kann den zweiten Spruch entweder erwürfeln, einen angemessenen Spruch auswählen oder die Wahl dem Spieler überlassen. Du findest weitere Informationen im Kapitel **Zaubersprüche**.

Diebe

Stufe	Erfahrungspunkte	TW
1	0	1W4
2	1,250	2W4
3	2,500	3W4
4	5,000	4W4
5	10,000	5W4
6	20,000	6W4
7	40,000	7W4
8	75,000	8W4
9	150,000	9W4
10	225,000	9W4+2
11	300,000	9W4+4
12	375,000	9W4+6
13	450,000	9W4+8
14	525,000	9W4+10
15	600,000	9W4+12
16	675,000	9W4+14
17	750,000	9W4+16
18	825,000	9W4+18
19	900,000	9W4+20
20	975,000	9W4+22

Diebe nehmen sich unter Anwendung von Heimlichkeit und List, was sie wollen oder brauchen; sie entschärfen Fallen und knacken Schlösser, um an das Gold zu gelangen, nach dem es ihnen verlangt; oder sie 'leihen' sich Geld aus fremden Jacken- oder Gürteltaschen direkt vor der Nase der Besitzer, ohne dass die etwas bemerken.

Diebe kämpfen besser als Magiekundige und nicht so gut wie Kämpfer. Das Vermeiden jeder harter Arbeit macht sie weniger zäh als andere Klassen, obwohl sie auf höheren Stufen noch widerstandsfähiger als Magiekundige werden.

Die **Primäreigenschaft** der Diebe ist **Geschicklichkeit**; eine Spielfigur muss einen Geschicklichkeitswert von mindestens 9 besitzen, um ein Dieb zu werden. Sie dürfen sämtliche Waffen verwenden,

aber keine Metallrüstungen tragen, da diese bei heimlichen Handlungen (z.B. Schleichen) stören. Außerdem dürfen sie keinen Schild führen. Lederrüstungen sind erlaubt.

Diebe verfügen über eine Anzahl an speziellen Fertigkeiten, die unten beschrieben werden. Die Anwendung einer solchen Fertigkeit dauert im Allgemeinen eine Runde (Spielleiterentscheidung). Des Weiteren kann der SL entscheiden, die Würfel bei Proben

selbst zu werfen, um die Spieler in angemessener Ungewissheit zu lassen. Bedenke, dass der SL situative Modifikatoren auf die Proben legen kann (zuzüglich oder abzüglich mehrerer Prozentpunkte); beispielsweise ist es offensichtlich schwieriger, eine wegen Moos und Schleim glitschige Mauer zu erklimmen, als eine trockene, weswegen der SL einen Abzug von 20% für die glitschige Mauer erwägen kann.

Diebesfertigkeiten

Dieb der Stufe	Schlösser Öffnen	Fallen Entfernen	Taschendiebstahl	Schleichen	Klettern	Verstecken	Lauschen
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95

Schlösser Öffnen ermöglicht dem Dieb, ein Schloss ohne den dazugehörigen Schlüssel zu öffnen. Je Schloss darf dies nur einmal probiert werden. Scheitert der Versuch, muss der Dieb warten, bis er eine neue Erfahrungsstufe erreicht hat, bevor er einen weiteren Versuch unternimmt. Entsprechendes Diebeswerkzeug ist dafür notwendig.

Fallen Entfernen erfordert im Allgemeinen zwei Würfelproben: die erste, um eine Falle zu entdecken und die zweite, um sie zu entschärfen. Der SL übernimmt diese Würfe, da die Spieler nicht ganz sicher sein können, ob der Charakter erfolgreich war oder nicht. Jedenfalls solange nicht bis jemand den Bereich, in dem sich die Falle befindet oder sie vermutet wird, testet.

Taschendiebstahl ermöglicht dem Dieb, Geldbeutel vom Gürtel zu schneiden und Gegenstände (nicht nur aus Taschen) zu entwenden, ohne dass dies bemerkt wird. Scheitert die Würfelprobe dazu, dann gelingt es der Spielfigur nicht, das Objekt ihrer Begierde zu erlangen.

Außerdem bemerkt der Besitzer oder ein anderer Beobachter die Tat, wenn das Würfelergebnis glatt 100 oder doppelt so hoch oder höher als das Würfelziel ist.

Schleichen Die Würfelprobe wird wie beim Entfernen von Fallen vom SL durchgeführt. Der Dieb nimmt für gewöhnlich und unabhängig vom Würfelwurf an, dass er sich leise genug bewegt. Wenn die Würfelprobe scheitert, wie er von denen, die er zu umgehen sucht, bemerkt.

Klettern ermöglicht dem Dieb, steile Wände mit wenigen oder ohne sichtbaren Griffmöglichkeiten zu erklimmen. Die Würfelprobe erfolgt normalerweise durch den Spieler. Scheitert die Probe, so stürzt die Spielfigur von etwa der Hälfte der Strecke in die Tiefe. Der SL kann mehrere Proben fordern, falls die zu erklimmende Höhe mehr als 100 Fuß beträgt.

Verstecken Der Dieb kann sich erfolgreich im Schatten verstecken, sofern der Bereich groß genug ist, um seinen ganzen Körper zu verbergen. Wie beim Schleichen nimmt der Dieb stets an, dass er sich erfolgreich verbirgt,

weswegen der SL die Probe durchführt. Ein Dieb, der diese Fertigkeit anwendet, muss dazu unbeweglich bleiben.

Lauschen wird für gewöhnlich verwendet, um an Türen zu lauschen oder auf entfernte Geräusche zu achten. Der SL entscheidet, welche Geräusche der Dieb bemerken könnte. Eine erfolgreiche Probe bedeutet nicht, dass ein Geräusch gehört wurde, sondern dass möglicherweise eines gehört wurde. Der SL führt die Probe durch. Es ist außerdem zu beachten, dass der Dieb und die Gruppe sich ruhig verhalten müssen, damit diese Fertigkeit angewendet werden kann. Andernfalls kann man sich auch leicht ein Geräusch einbilden.

Diebe können **hinterhältige Angriffe** durchführen: zu jeder Zeit, da sie sich in einem Kampf hinter einem Gegner befinden und ohne von diesem bemerkt worden zu sein.

Gegebenenfalls kann der SL dazu eine Probe auf Schleichen oder Verstecken verlangen. Der hinterhältige Angriff wird mit einem **Angriffsbonus von +4** ausgeführt und richtet bei Erfolg **doppelten Schaden** an. Für gewöhnlich kann ein Dieb nicht mehrere hinterhältige Angriffe auf denselben Gegner in einem Kampf durchführen.

Der hinterhältige Angriff kann mit jeder Nahkampfwaffe, aber nicht mit Fernkampfwaffen durchgeführt werden. Wird der Angriff waffenlos (z.B. mit Fäusten) durchgeführt, so gilt die Regelung für Überwältigung im Kampf (siehe **Begegnungen**). Des Weiteren kann ein hinterhältiger Angriff mit der „stumpfen Seite der Klinge“ (-4) durchgeführt werden. In diesem Fall gleichen sich der Angriffsbonus (hinterhältig +4) und der Malus für die Aktion (-4) aus (+0). Der Schaden wird in diesem Fall nicht verdoppelt und gilt als betäubend.

Kosten für Waffen und Ausrüstung

Geld

Geldwerte werden für gewöhnlich in Goldstücken angegeben. Daneben existieren Münzen aus Platin, Silber, Elektrum (eine Legierung aus Gold und Silber) sowie Kupfer. Die Wertverhältnisse sind wie folgt:

- 1 Platinmünze (PM) = 5 Goldmünzen (GM)
- 1 Goldmünze (GM) = 10 Silbermünzen (SM)
- 1 Elektrumünze (EM) = 5 Silbermünzen (SM)
- 1 Silbermünze (SM) = 10 Kupfermünzen (KM)

Für das Spiel wird angenommen, dass eine Goldmünze ein Zehntel Pfund wiegt und dass fünf Münzen das Volumen eines Kubikzolls einnehmen. Das ist zwar ungenau, im Spiel lässt sich damit allerdings gut arbeiten.

Charaktere der ersten Stufe beginnen das Spiel mit 3W6 x 10 GM, sofern der SL keine andere Vorgabe macht.

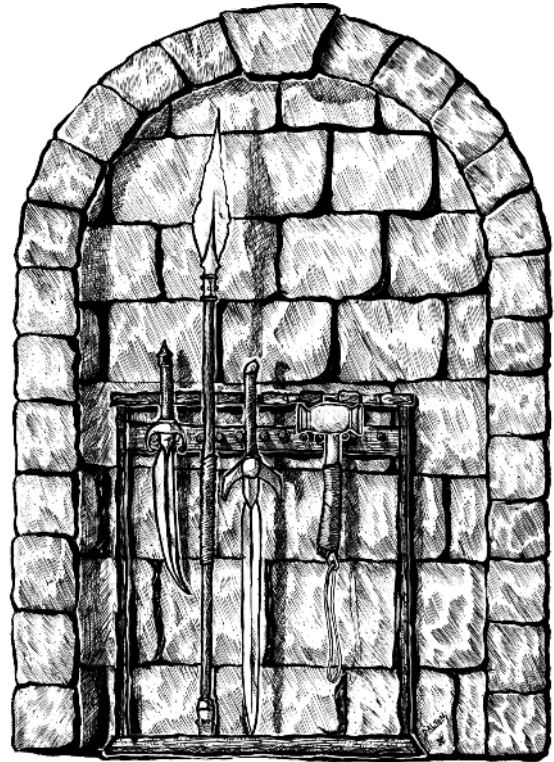
Ausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Rucksack	4 GM	*
Gürteltasche	1 GM	*
Kerzen, 12	1 GM	*
Kreide, ein kleines Säckchen voll	2 GM	*
Umhang	2 GM	1
Kleidung, gewöhnlich	4 GM	1
Glasflasche oder Phiole	1 GM	*
Greifhaken	2 GM	4
Heiliges Symbol	25 GM	*
Geweihtes Wasser, je Phiole	10 GM	*
Tinte	2 GM	½
Eisenkeile, 12 Stück	1 GM	1
Leiter, 10 Fuß	1 GM	20
Laterne	8 GM	2
Behälter für Karten oder Schriftrollen	1 GM	½
Spiegel, klein; aus poliertem Metall	7 GM	*
Öl (je Fläschchen)	1 GM	1

Gegenstand	Preis	Gewicht
Papier (je Bogen)	1 GM	**
Stab, 10 Fuß; aus Holz	1 GM	10
Schreibfeder	1 GM	**
Federmesser	1 GM	*
Köcher	1 GM	1
Proviand, trocken, für eine Woche	10 GM	14
Seil, Hanf (je 50 Fuß)	1 GM	5
Seil, Seide (je 50 Fuß)	10 GM	2
Sack, groß	1 GM	*
Sack, klein	5 GM	*
Zelt, groß (zehn Personen)	25 GM	20
Zelt, klein (eine Person)	5 GM	10
Diebeswerkzeug	25 GM	1
Zunderkästchen, Feuerstein & Stahl	3 GM	1
Fackeln, 6	1 GM	1
Schleifstein	1 GM	1
Weinschlauch/Wasserschlauch	1 GM	2
Winterdecke	1 GM	3
Schreibtinte (je Phiole)	8 GM	*

* Diese Gegenstände wiegen einzeln sehr wenig. Zehn dieser Gegenstände wiegen etwa ein Pfund.

** Diese Gegenstände wiegen einzeln vernachlässigbar wenig und sollten nur für die Last berücksichtigt werden, falls Hunderte von ihnen getragen werden.



Waffen

Waffe	Preis	Grösse	Gewicht	Schaden
Äxte				
Handaxt	4 GM	K	5	1W6
Kriegsaxt	7 GM	M	7	1W8
Große Axt	14 GM	G	15	1W10
Bogen				
Kurzbogen	25 GM	M	2	
Pfeil f. Kurzbogen	1 GM		*	1W6
-Silberpfeil†	2 GM		*	1W6
Langbogen	60 GM	G	3	
Pfeil f. Langbogen	2 GM		*	1W8
-Silberpfeil†	4 GM		*	1W8
Leichte Armbrust	30 GM	M	7	
Leichter Bolzen	2 GM		*	1W6
-Silberbolzen†	5 GM		*	1W6
Schwere Armbrust	50 GM	G	14	
Schwerer Bolzen	4 GM		*	1W8
-Silberbolzen†	10 GM		*	1W8
Dolche				
Dolch	2 GM	K	1	1W4
Silberdolch†	25 GM	K	1	1W4
Schwerter				
Kurzsword	6 GM	K	3	1W6
Langsword/Säbel	10 GM	M	4	1W8
Zweihänder	18 GM	G	10	1W10
Hammer u. Streikolben				
Kriegshammer	4 GM	K	6	1W6
Streitkolben	6 GM	M	10	1W8
Maul ?	10 GM	G	16	1W10
Other Weapons				
Keule, Schlagstock, Stab	2 GM	M	1	1W4
Kampfstab	2 GM	G	4	1W6
Stangenwaffe (Hellebarde)	9 GM	G	15	1W10
Schleuder	1 GM	K	*	
Eisenkugel	1 GM		*	1W4
Stein	n/a		*	1W3
Speer	5 GM	M	5	
geworfen (einhändig)				1W6
Nahkampf (einhändig)				1W6
Nahkampf (zweihändig)				1W8

* Diese Gegenstände wiegen einzeln sehr wenig. Zehn dieser Gegenstände wiegen etwa ein Pfund.

† Silberspitze oder -Klinge, gegen Lykanthropen (Werwölfe).

Waffengröße

Menschen und Elben müssen große Waffen mit beiden Händen führen und können mittlere und kleine Waffen einhändig verwenden. Halblinge dürfen keine großen Waffen führen und müssen beide Hände für mittelgroße Waffen benutzen. Zwerge können, aufgrund ihrer kräftigen Statur, mittelgroße Waffen einhändig und manche großen Waffen zweihändig führen, sofern diese nicht länger als vier Fuß sind. Zweihänder, Stangenwaffen und Langbogen sind ihnen daher verboten. Einige Waffen müssen aufgrund ihrer Gestaltung zweihändig geführt werden, wie z.B. Bogen und Armbrüste. Größeneinschränkungen gelten auch hier.

Der Spielleiter sollte ähnliche Beschränkungen für bewaffnete Monster geltend machen; z.B. bei Kobolden und Goblins, die ähnlich groß sind wie Halblinge.

Reichweiten von Fernkampfwaffen

Waffe	Kurz (+1)	Mittel (0)	Weit (-2)
Langbogen	70	140	210
Kurzbogen	50	100	150
Schwere Armbrust	80	160	240
Leichte Armbrust	60	120	180
Dolch	10	20	30
Hammer	10	20	30
Handaxt	10	20	30
Öl oder Weihwasser	10	30	50
Schleuder	30	60	90
Sperr	10	20	30

Die Reichweiten der Fernkampfwaffen sind in Fuß angegeben und gelten für innen (z.B. in Labyrinthen oder Gebäuden). Außerhalb, beispielsweise in der Wildnis, gelten dieselben Angaben in Yards! Befindet sich das Ziel in kurzer Entfernung, gilt ein +1 Angriffsbonus. Ist das Ziel weiter als das Maximum für mittlere Reichweite entfernt, aber immer noch im Bereich für lange Reichweite, so gilt ein Malus von -2 für den Angriff.

Rüstung und Schilde

Rüstungstyp	Preis	Gewicht	RK
Ohne Rüstung	0 GM	0	11
Lederrüstung	20 GM	15	13
Kettenrüstung	60 GM	40	15
Plattenrüstung	300 GM	50	17
Schild	7 GM	5	+1

Erläuterung der Ausrüstung

Ein **Rucksack** fasst bis zu 40 Pfund Gewicht oder 3 Kubikfuß Volumen. Weitere Gegenstände können gegebenenfalls mit Riemen an der Seite des Rucksacks befestigt werden. Diese zählen zwar zum Gesamtgewicht, aber nicht zum maximalen Volumen. Rucksäcke für Halblinge fassen bis zu 30 Pfund oder anderthalb Kubikfuß Volumen und kosten genauso viel wie normale Rucksäcke.

Eine **Kerze** wirft Licht mit einem Radius von 5 Fuß und weitere 5 Fuß darüber hinaus mit schwachem Licht. Eine normale Kerze brennt innerhalb von 3 Runden etwa einen Zoll hinunter.

Kreide ist nützlich, um Markierungen, Notizen und Spuren in Höhlen und Gebäuden zu hinterlassen.

Weihwasser wird im Kapitel **Begegnungen** erklärt.

Mit **Eisenkeilen** lassen sich z.B. Türen zukeilen und Truhen aufstemmen. Sie können als Felshaken zum Klettern verwendet werden.

Eine **Laterne** wirft Licht mit einem Radius von 30 Fuß; schwaches Licht fällt noch etwa 20 Fuß darüber hinaus. Eine Laterne verbraucht eine Flasche Lampenöl in 18+1W6 Runden.

Ein **Behälter für Karten und Schriftrollen** ist zylinderförmig und aus geöltem Leder zum Schutz und Transport von Karten, Schriftrollen und Papierdokumenten. Der Zylinder hat eine wasserabweisende (aber nicht vollständig wasserdichte) Verschlusskappe und einen Riemen, mit dem er z.B. an einem Gürtel getragen werden kann. Ein gewöhnlicher Behälter dieser Art fasst bis zu zehn Seiten Papier oder eine Schriftrolle mit bis zu sieben Zaubersprüchen.

Ein **Spiegel** erweist sich in einem Dungeon aus mehreren Gründen als hilfreich; zum Beispiel kann man damit um Ecken sehen, reflektiertes Licht für stille Botschaften und Signale über größere Entfernungen verwenden. Sollte man sich einmal einer Medusa gegenübersehen: Die einzige Möglichkeit, Medusen zu betrachten, ohne dass ihr Blick zu Stein verwandelt, ist es, in ihr Spiegelbild zu sehen.

Ein **Köcher** ist ein offener Behälter, in dem Pfeile aufbewahrt werden. Für Armbrustbolzen gibt es ähnliche Behälter. In beiden Varianten passen für gewöhnlich zwanzig Pfeile bzw. Bolzen. Die Länge des Köchers ist abhängig von den Geschossen. Pfeile für Langbogen sind u.U. länger. Der Preis ist für sämtliche Köcher gleich.

Proviand (trocken) beinhaltet beispielsweise trockenes Brot, Hartkäse, getrocknete Früchte, Bohnen, Trockenfleisch oder andere Nahrungsmittel, die sich trocken über längere Zeit (einen Monat oder länger)

halten. Der Proviand ist verpackt in gewachstem oder geöltem Stoff erhältlich und reicht für eine Figur etwa eine Woche.

Hanfseil ist einen halben Zoll stark und besitzt eine Zugfestigkeit von eintausendsechshundert Pfund. Die Tragfähigkeit des Seils beträgt normalerweise ein Viertel der Zugfestigkeit. Ein oder mehrere Knoten verringern die Zugfestigkeit um die Hälfte, sind jedoch schon in die Tragfähigkeit einberechnet.

Seidenseil ist etwa 3/8 Zoll stark und besitzt eine Zugfestigkeit von eintausendsechshundert Pfund, obwohl es wesentlich weniger als Hanfseil wiegt. Die Anmerkungen zum Hanfseil bezüglich Tragfestigkeit gelten auch hier.

Ein **großer Sack** fasst bis zu 40 Pfund Gewicht bei einem Volumen von 4 Kubikfuß.

Ein **kleiner Sack** fasst bis zu 20 Pfund Gewicht bei einem Volumen von 2 Kubikfuß.

Ein Paar **Satteltaschen** fassen (gleichmäßig auf beide verteilt) bis zu 10 Pfund bei einem Volumen von einem Kubikfuß.

Diebeswerkzeug wird für die Anwendung der Diebesfertigkeiten wie Schlösser Öffnen und Fallen Entschärfen vorausgesetzt. Diese Fertigkeiten können unter Umständen ohne Diebeswerkzeug gar nicht oder nur mit Würfelwurfmodifikation nach Spielleiterentscheid angewandt werden.

Ein **Zunderkästchen** wird im Allgemeinen zusammen mit **Feuerstein und Stahl** erworben; der Feuerstein wird heftig gegen ein C-förmiges Stahlstück (mit hohem Kohlenanteil) geschlagen. Richtig durchgeführt entstehen so Funken, die den Zunder entfachen. Der beste Zunder ist getrockneter Zunderpilzes, der im Zunderkästchen aufbewahrt wird; Stoff, Hanfseil, sowie sehr trockenes Gras kann ersatzweise anstelle des Zunderpilzes verwendet werden. Die Zeit, die beansprucht wird, um ein Feuer in Gang zu bringen, sollte vom Spielleiter gemäß der Umstände bestimmt werden. Unter besten Bedingungen dauert das Entfachen eines Feuers mit Feuerstein, Stahl und Zunder eine Runde.

Eine **Fackel** wirft Licht in einem 30 Fuß Radius und schwaches Licht noch 20 Fuß darüber hinaus. Eine Fackel brennt 1W4+4 Runden. Natürlich ist eine Fackel nützlich, um andere brennbare Materialien anzuzünden, beispielsweise Spinnenweben oder Öl.

Ein **Schleifstein** wird verwendet, um Klingen von Schwertern, Dolchen und Äxten zu schärfen und instand zu halten.

Ein Weinschlauch/Wasserschlauch ist ein Behälter, aus dem Wasser oder Wein getrunken werden kann. Im Allgemeinen wird Wasser in ein Dungeon oder in die Wildnis mitgenommen. Ein gewöhnlicher Wasserschlauch fasst einen Liter. Dies ist in etwa das Minimum, das eine Spielfigur am Tag benötigt. Bei Abenteuern in der Wüste oder anderen heißen, trockenen Gebieten braucht ein Charakter bis zu dem Zehnfachen an Wasser. Die angegebenen zwei Pfund Gewicht beziehen sich auf einen gefüllten Wasserschlauch.

Lasttiere

Spielwerte für die angegebenen Tiere befinden sich auf Seite 55.

Gegenstand	Preis	Gewicht
Pferd, Zug-	120 GM	
Pferd, Kriegs-	200 GM	
Pferd, Reit-	75 GM	
Pony*	40 GM	
Pony, Kriegs-*	80 GM	
Zaumzeug	15 GM	3
Hufeisen	1 GM	10
Sattel, Pack-	5 GM	15
Sattel, Reit-	10 GM	35
Satteltasche, Paar	4 GM	7

* Wegen ihrer geringen Größe reiten Zwerge und Halblinge in der Regel auf Ponies und nicht auf Pferden.

Fahrzeuge

Die folgenden Tabellen zeigen Details verschiedener Land- und Wasserfahrzeuge. Spielleiter können gerne eigene Fahrzeuge entwerfen und die Tabellen als Anhaltspunkt dazu verwenden.

Landtransport

Fahrzeug	Länge x Breite*	Gewicht	Ladung	Bewegung	Härte / TP	Preis (GM)
Streitwagen	15' x 6'	300	750 lbs	120' (10')	10 / 10	400
Kutsche	30' x 8'	1,000	2,000 lbs	60' (15')	6 / 12	1,500
Planwagen	35' x 8'	2,000	4,000 lbs	40' (20')	6 / 16	500

*Einschließlich vorgespannter Pferde oder Maultiere.

Wassertransport

Fahrzeug	Länge x Breite	Ladung	Besatzung	Bewegung	Meilen/Tag	Härte / TP	Preis (GM)
Kanu	15' x 4'	½ ton	1	40' (5')	30	4 / 4	50
Karavelle	55' x 15'	75 tons	10	20' (20')	45	8 / 75	10,000
Karracke	60' x 20'	135 tons	20	30' (30')	50	10 / 120	20,000
Galeere, klein	100' x 15'	210 tons	90	20' (20')	40 / 25	8 / 75	15,000
Galeere, groß	120' x 20'	375 tons	160	30' (25')	45 / 25	10 / 120	30,000
Floß	je 10' x 10'	1 ton	2	40' (10')	20	6 / 12	100
Flussschiff	50' x 20'	50 tons	10	20' (20')	30	8 / 30	3,500
Ruderboot	15' x 6'	1 ton	1	30' (10')	25	6 / 8	600
Segelboot	40' x 8'	5 tons	1	40' (15')	40	7 / 20	2,000

Anmerkungen zu den Fahrzeugen

Der Wert für **Besatzung** meint die Mindestanzahl an Besatzungsmitgliedern, die benötigt werden, um das Fahrzeug zu betreiben. Offiziere sind dabei nicht eingerechnet. Es ist immer eine gute Idee, zusätzliche Seeleute anzuheuern, damit eventuelle Verluste nicht zu Schwierigkeiten führen.

Die **Ladung** für Wagen ist in Pfund angegeben, während der Wert für Schiffe in Tonnen angegeben ist. Sollte ein Schiff Tag und Nacht segeln, wird für jeden Passagier ein Quartier benötigt, dass als eine Tonne Laderaum zählt; außerdem wird Proviant für eine Person pro Monat mit einem Zehntel einer Tonne berechnet.

Bewegung ist separat in Fuß (eigentlich Yards; siehe Kapitel Zeit und Skalierung in **Teil 4: Das Abenteuer** für eine Erläuterung) und Meilen pro Tag angegeben. Die Bewegung von Schiffen bei Begegnungen ist nicht direkt abhängig von der Reisegeschwindigkeit, da die Besatzung in Kampfsituationen hart arbeiten muss, um das Schiff schnell zu manövrieren; eine solche Anstrengung kann nicht Tag und Nacht aufrechterhalten werden.

Der Abschnitt **Angriff gegen Fahrzeuge** im Kapitel **Begegnungen** enthält Erläuterungen für **Härte** und **TP** Werte.

Ein **Streitwagen** wird von einem einzelnen Pferd, in der Regel einem Streitross, gezogen. Sowohl **Kutschen** wie auch **Planwagen** benötigen mindestens ein Paar Zugpferde.

Bei der **Karavelle** handelt es sich um ein wendiges Segelschiff mit zwei oder drei Masten. Obwohl es augenscheinlich Ähnlichkeiten zu der größeren Karacke aufweist, sind Karavellen in der Lage Flüsse zu befahren, wozu die größeren Schiffe ungeeignet sind.

Belagerungsmaschinen

Dies sind Waffen, mit denen Festungen und manchmal Schiffe angegriffen werden. Die Kosten können in entlegenen Regionen bis zu dem Doppelten steigen. Eine Belagerungsmaschine, die Geschossen schleudert (z.B. eine Balliste, Onager oder Blide), benötigt einen ausgebildeten Artilleristen, um sie effektiv zu bedienen; diese Spielfigur macht die Angriffswürfe für diese Waffe. Geschoss-schleudernde Maschinen haben Abzüge auf den Angriffswurf wie unten angegeben. Belagerungsmaschinen sind für gewöhnlich nicht gegen einzelne Gegner einsetzbar; der Spielleiter kann jedoch Ausnahmen für sehr große Gegner wie Riesen oder Drachen machen.

Waffe	Preis	Feuerrate	Angriffs- malus	Schaden	Kurze Entf. (+1)	Mittlere Entf. (+0)	Weite Entf. (-2)
Ballista	100 GM	1/4	-3	2W8	50'	100'	150'
Rammbock	200 GM	1/3	+0	2W8	N/A	N/A	N/A
Onager	300 GM	1/6	-6	2W12	100'	200'	300'
Trebuchet	400 GM	1/10	-8	3W10	N/A	300'	400'

Balliste: Dies ist im Grunde eine sehr große Armbrust, die speerähnliche Geschosse oder große Steine schießt. Für gewöhnlich wird die Balliste auf einen Dreifuß oder einen Wagen gesetzt, kann aber auch auf Schiffen montiert werden. Werden Bolzen geschossen, kann die Balliste keinen Schaden gegen Gebäude oder Stein anrichten. Die Balliste kann nur zu dritt bedient werden.

Rammbock: Rammböcke werden normalerweise unter einem mobilen bedachten Gerüst betrieben. Acht oder mehr Personen werden für den Einsatz benötigt.

Onager: Diese Waffe wirft Steine in einer relativ flachen Flugbahn. Ein Onager benötigt vier Personen für den Einsatz.

Blide: Diese mächtige Waffe verwendet ein Gegengewicht, um Steine in hohem Bogen zu werfen. Die Blide kann nicht für Ziele in weniger als zweihundert Fuß Entfernung verwendet werden. Wenn das anvisierte Ziel mehr als zwanzig Fuß höher als die Blide situiert ist, wird ein zusätzlicher Angriffsmalus von -2 fällig. Eine Blide benötigt für den Einsatz 8 Personen.

Eine **Karracke** ist ein großes ozeantaugliches Segelschiff mit drei oder vier Masten.

Galeeren sind sowohl mit Segeln als auch mit Rudern ausgestattet; die zweite Angabe unter Bewegung bezieht sich jeweils auf die Rudergeschwindigkeit. Eine kleine Galeere ist mit etwa 20 Reihen Rudern ausgestattet; jedes dieser Ruder wird von zwei Ruderern bedient (insgesamt 80 Ruderer), während eine große Galeere mit etwa 35 Reihen Rudern (bei 140 Ruderern) ausgestattet ist. Galeeren sind im Allgemeinen manövrierfähiger als Karacken und Karavellen und können zusätzlich mit Rammböcken versehen werden.

Das **Langschiff**, das für gewöhnlich von nordischen Brandschätzern verwendet wird, ist der großen Galeere ähnlich. Während sog. zivilisierte Nationen spezialisierte Ruderer, Matrosen und Marinesoldaten einsetzen, sind die Besatzungen von Langschiffen zu sämtlichen Tätigkeiten und anfallenden Arbeiten an Bord in der Lage.

Teil 3: ZAUBERSPRÜCHE

Die Anzahl an Zaubersprüchen pro Spruchstufe, die ein Kleriker oder Magiekundiger täglich wirken kann, ist in der entsprechenden Tabelle im Kapitel **Charaktere** nachzulesen. Jeden Tag, für gewöhnlich am Morgen, bereiten diese Charaktere ihre Sprüche für. Kleriker tun dies im Gebet und Magiekundige studieren ihre Zauberbücher. Vorbereitete Zauber, die nicht verwendet werden, stehen dem Charakter an folgenden Tagen zur Verfügung; nur Zauber, die tatsächlich verwendet wurden, müssen ersetzt werden. Ein Charakter kann sich jederzeit dazu entscheiden, einen vorbereiteten Zauber fallen zu lassen (ohne ihn zu wirken), um einen anderen Zauber dieser Spruchstufe vorzubereiten.

Zauberer müssen mindestens eine Hand frei haben und in der Lage sein, zu sprechen, um Zauber zu wirken; das bedeutet, ein geknebelter und gefesselter Zauberer wird effektiv daran gehindert, Zauber anzuwenden. Im Kampf dauert das Wirken eines Zaubers genauso lange wie ein Angriff. Falls ein Zauberer im Kampf auf demselben Ergebnis eines Initiativwurfs angegriffen wird, auf dem er einen Zauber anwendet, schlägt dieser fehl.

Manche Sprüche sind umkehrbar; diese Sprüche sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Klerikersprüche

Kleriker erhalten ihre Zaubersprüche durch Glaube und Gebet. Jeden Tag, normalerweise am Morgen, müssen Kleriker mindestens drei Runden lang beten, um ihre Sprüche vorzubereiten. Es ist zu erwarten, dass sie wesentlich häufiger beten, um in der Gunst ihrer Gottheit zu bleiben.

Weil sie ihre Zauber durch Gebete erhalten, dürfen Kleriker jeden Spruch jeder Zauberstufe, die ihnen zur Verfügung steht, vorbereiten. Allerdings kann die Gottheit der Kleriker in manchen Fällen die Verfügbarkeit bestimmter Zauber einschränken; eine Gottheit der Heilung kann beispielsweise die Anwendung umgekehrter Heilzauber verwehren.

Klerikersprüche Erster Stufe

1	Leichte Wunden Heilen* (Cure Light Wounds)
2	Böses Entdecken* (Detect Evil)
3	Magie Entdecken (Detect Magic)
4	Licht* (Light)
5	Schutz vor Bösem* (Protection from Evil)
6	Reinigung von Nahrung und Wasser (Purify Food and Drink)
7	Angst Entfernen* (Remove Fear)
8	Widerstand gegen Kälte (Resist Cold)

Klerikersprüche Zweiter Stufe

1	Bless*
2	Charm Animal
3	Find Traps
4	Hold Person
5	Widerstand gegen Feuer (Resist Fire)
6	Silence 15' radius
7	Speak with Animals
8	Spiritual Hammer

Klerikersprüche Dritter Stufe

1	Continual Light*
2	Cure Blindness
3	Cure Disease*
4	Growth of Animals
5	Locate Object
6	Remove Curse*
7	Speak with Dead
8	Striking

Klerikersprüche Vierter Stufe

1	Animate Dead
2	Create Water
3	Cure Serious Wounds*
4	Dispel Magic
5	Neutralize Poison*
6	Protection from Evil 10' radius*
7	Speak with Plants
8	Sticks to Snakes

Klerikersprüche Fünfter Stufe

1	Commune
2	Create Food
3	Dispel Evil
4	Insect Plague
5	Quest*
6	Raise Dead*
7	True Seeing
8	Wall of Fire

Klerikersprüche Erster Stufe

1	Animate Objects
2	Blade Barrier
3	Find the Path
4	Heal*
5	Regenerate
6	Restoration
7	Speak with Monsters
8	Word of Recall

Magiersprüche

Magiekundige zaubern unter Anwendung ihres Willens und arkanen Wissens. Die Vorbereitung der Zauber erfolgt mit Hilfe ihrer Zauberbücher; jeder Magiekundige besitzt ein Zauberbuch, das die magischen Formeln der gelernten Zauber enthält. Sie sind in einer magischen Schrift verfasst, die nur von dem gelesen werden kann, der sie geschrieben hat oder mit Hilfe des Zaubers **Magie Lesen**. Alle Magiekundigen beginnen das Spiel mit der Kenntnis dieses Zaubers und beherrschen ihn so gut, dass kein Zauberbuch für dessen Vorbereitung nötig ist. Der Spruch kann aus der Erinnerung vorbereitet werden. **Magie Lesen** wirkt auf den ausgewählten Text permanent.

Magiekundige können Sprüche direkt von anderen Magiekundigen lernen oder deren Zauberbücher studieren. Werden sie unterrichtet, kann ein Zauber an einem Tag gelernt werden; das Studium eines Zaubers mit Hilfe eines Zauberbuchs dauert einen Tag je Stufe des Zaubers. In beiden Fällen wird der Zauber in das Buch des Magiekundigen geschrieben. Die Kosten belaufen sich auf 500 GM je Zauberstufe. Magiekundige erhalten zu Spielbeginn ein kostenloses Zauberbuch mit **Magie Lesen** und einem weiteren Zauber der ersten Stufe, der vom SL gewählt wird.

Magiesprüche erster Stufe

1	Person Bezaubern (Charm Person)
2	Magie Entdecken (Detect Magic)
3	Schwebende Scheibe (Floating Disc)
4	Tür Befestigen (Hold Portal)
5	Licht (Light*)
6	Magisches Geschoss (Magic Missile)
7	Magischer Mund (Magic Mouth)
8	Schutz vor Bösem (Protection from Evil*)
9	Sprachen Lesen (Read Languages)
10	Schild (Shield)
11	Schlaf (Sleep)
12	Bauchreden (Ventriloquism)

Second Level Magic-User Spells

1	Continual Light*
2	Detect Evil*
3	Detect Invisible
4	ESP
5	Invisibility
6	Knock
7	Levitate
8	Locate Object
9	Mirror Image
10	Phantasmal Force
11	Web
12	Wizard Lock

Third Level Magic-User Spells

1	Clairvoyance
2	Darkvision
3	Dispel Magic
4	Fireball
5	Fly
6	Haste*
7	Hold Person
8	Invisibility 10' radius
9	Lightning Bolt
10	Protection from Evil 10' radius*
11	Protection from Normal Missiles
12	Water Breathing

Fourth Level Magic-User Spells

1	Charm Monster
2	Confusion
3	Dimension Door
4	Growth of Plants*
5	Hallucinatory Terrain
6	Ice Storm
7	Massmorph
8	Polymorph Other
9	Polymorph Self
10	Remove Curse*
11	Wall of Fire
12	Wizard Eye

Fifth Level Magic-User Spells

1	Animate Dead
2	Cloudkill
3	Conjure Elemental
4	Feeblemind
5	Hold Monster
6	Magic Jar
7	Passwall
8	Telekinesis
9	Teleport
10	Wall of Stone

Sixth Level Magic-User Spells

1	Anti-Magic Shell
2	Death Spell
3	Disintegrate
4	Flesh to Stone*
5	Geas*
6	Invisible Stalker
7	Lower Water
8	Projected Image
9	Reincarnate
10	Wall of Iron

All Spells, in Alphabetical Order

Animate Dead Range: touch
Cleric 4, Magic-User 5 Duration: special

This spell turns the bones or bodies of dead creatures into undead skeletons or zombies that follow the caster's spoken commands. They remain animated until they are destroyed. The caster may animate a number of hit dice of undead equal to twice his or her caster level, and no more. Animated skeletons have hit dice equal to the number the creature had in life; for skeletons of humans or demi-humans, this means one hit die, regardless of the character level of the deceased. Zombies have one more hit die than the creature had in life. An animated skeleton can be created only from a mostly intact skeleton; a zombie can be created only from a mostly intact corpse. The caster must touch the remains to be animated. No character may normally control more hit dice of undead than 4 times his or her level, regardless of how many times this spell is cast.

Animate Objects Range: 100'+10'/level
Cleric 6 Duration: 1 round/level

This spell imbues inanimate objects with mobility and a semblance of life. The animated objects then attack whomever or whatever the caster designates. This spell cannot animate objects carried or worn by a creature. An animated object can be of any non-magical material. The caster can animate one object per level, up to a maximum of 25 lbs. per caster level (i.e. 300 lbs. at 12th level, 325 lbs. at 13th level, and so on).

The GM must rule on the effectiveness of animated objects in combat. In general, animated objects attack using the same attack bonus as the caster. Small or lightweight objects do no more than 1d4 damage per hit, while larger and/or heavier objects do 1d6 or 1d8 (at the GM's discretion). As a special case, weapons which are animated do damage using the normal die roll for the type, but only up to a maximum 1d8. Animated objects have a movement rate of 10', and generally must move in contact with the ground (walking, hopping, slithering, or bouncing, however seems most appropriate to the GM).

Anti-Magic Shell Range: 10' radius
Magic-User 6 Duration: 1 turn/level

Within a 10' radius around the caster, all magic is negated for the full duration of the spell. Magical attacks will not affect the caster, magic items and spells within the radius are suppressed, and the caster cannot perform further magic until the spell has expired.

Blade Barrier Range: 90'
Cleric 6 Duration: 1 round/level

This spell creates a wall of whirling blades up to 20' long per caster level, or a ringed wall of whirling blades with a radius of up to 5' per two levels. Either form will be up to 20 ft. high (as allowed by available space). Any creature passing through the wall takes 1d6 points of damage per caster level (maximum 15d6), with a save vs. Death Ray reducing damage to half.

If the caster evokes the barrier so that it appears where creatures are, each creature takes damage as if passing through the wall. Each such creature can avoid the wall (ending up on the side of its choice) and thus take no damage by making a successful save vs. Death Ray.

A blade barrier provides cover (+4 bonus to Armor Class) against attacks made through it.

Bless* Range: 50' radius
Cleric 2 Duration: 1 minute/level

This spell gives the caster and his or her allies (within a 50' radius of the caster) a bonus of +1 on attack rolls, morale checks (for monsters or NPCs allied with the caster), and saving throws against magical **fear**.

The reverse of **bless** is called **bane**. It fills the caster's enemies (within a 50' radius) with fear and doubt, causing each affected creature to suffer a -1 penalty on attack rolls, morale checks, and saving throws against magical **fear**.

Charm Animal Range: 60'
Cleric 2 Duration: level+1d4 rounds

This spell allows the caster to charm one or more animals, in much the same fashion as **charm person**, at a rate of 1 hit die per caster level. The caster may decide which individual animals out of a mixed group are to be affected first; excess hit dice of effect are ignored. No saving throw is allowed, either for normal or giant-sized animals, but creatures of more fantastic nature (as determined by the GM) are allowed a save vs. Spells to resist. When the duration expires, the animals will resume normal activity immediately.

This spell does not grant the caster any special means of communication with the affected animals; if combined with **speak with animals**, this spell becomes significantly more useful.

ZAUBERSPRÜCHE

Charm Monster Range: 30'
Magic-User 4 Duration: special

This spell functions like **charm person**, except that the effect is not restricted by creature type or size. Undead monsters are unaffected. This spell can affect 3d6 hit dice of creatures of 3 or fewer hit dice, or one creature of more than 3 hit dice. Saving throws are made just as for **charm person**.

Person Bezaubern Reichweite: 30'
Magiekundige 1 Dauer: Speziell

Der Zauber veranlasst eine humanoide Kreatur von 4 Trefferwürfeln oder weniger dazu, den Zauberer als vertrauten Freund und Verbündeten anzusehen. Menschen und Menschenähnliche können betroffen werden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zaubersprüche negiert die Wirkung. Falls die Figur vom Zauberer oder dessen Gefährten bedroht oder angegriffen wird, erhält sie einen +5 Bonus für den Rettungswurf. Der Spruch erlaubt keine Kontrolle über die betroffene Person, z.B. als wäre sie ein Automat; aber sie deutet Worte und Taten des Zauberers möglichst positiv. Der Zauberer kann Befehle geben, aber die Person wird nichts tun, was ihrem Willen widersprechen würde. Der SL kann ihr einen zusätzlichen Rettungswurf gewähren, um der Magie im weiteren Verlauf zu widerstehen. Der Zauberer muss die Sprache der bezauberten Person sprechen oder in der Lage sein, zu mimen; ist der Zauberer in Gefahr, wird sie versuchen ihren 'Freund' zu unterstützen (z.B. indem sie die Feinde des Zauberers angreift oder versucht ihn zu einem 'sicheren' Ort zu bringen.) Die bezauberte Person erhält täglich einen neuen Rettungswurf, wenn ihr Intelligenzwert 13 oder höher beträgt, wöchentlich bei einem Wert von 9-12 oder monatlich bei einem Wert von 8 oder weniger.

Clairvoyance Range: 60'
Magic-User 3 Duration: 12 turns

This spell enables the caster to see into another area through the eyes of a living creature in that area. The caster must specify the direction and approximate distance, up to a maximum of 60' away. If there is no appropriate creature in that area, the spell fails. No saving throw is allowed, and the target creature is unaware that it is being so used. The caster may choose another subject creature after at least a turn has passed, enabling multiple locations to be viewed. If the subject creature moves out of range, contact is lost, though the caster may be able to choose another target in this case.

BASIC FANTASY RPG

Cloudkill Range: 100'+10'/level
Magic-User 5 Duration: 6 rounds/level

This spell creates a 20'x20'x20' cloud of poison gas which moves at a rate of 10' per round under the control of the caster (so long as he or she concentrates on it). The gas kills outright any creatures of 3 or fewer hit dice or levels it comes in contact with; creatures having 4 or more hit dice or levels must save vs. Poison or die. The cloud persists for the entire duration even if the caster ceases to concentrate upon it.

Commune Range: self
Cleric 5 Duration: 1 round/level

This spell puts the caster in contact with his patron deity or an extraplanar servant thereof, who answers one yes-or-no question per caster level. The ritual to cast this spell takes 1 turn to complete. The being contacted may or may not be omniscient, and further, though the being is technically allied with the caster, it may still not answer questions clearly or completely. These details are left to the GM's discretion.

Confusion Range: 360'
Magic-User 4 Duration: 2 rounds+1/level

This spell causes up to 3d6 living creatures within a 30' radius circle around the target point to become confused, making them unable to independently determine what they will do. A saving throw vs. Spells is allowed to resist the effect. Roll on the following table on each subject's Initiative number each round to see what the subject does.

d20 Behavior

1-2	Attack caster with melee or ranged weapons (or close with caster if attack is not possible).
3-4	Act normally.
5-10	Do nothing but babble incoherently.
11-14	Flee away from caster at top possible speed.
15-20	Attack nearest creature.

A confused character who can't carry out the indicated action does nothing but babble incoherently. Attackers are not at any special advantage when attacking a confused character. Any confused character who is attacked automatically retaliates on its next turn, as long as it is still confused when its turn comes.

Conjure Elemental Range: 240'
Magic-User 5 Duration: special

A portal to one of the Elemental Planes of Air, Earth, Fire, or Water is opened, allowing the Magic-User to summon an elemental from that plane. At most one elemental of each type may be summoned by the caster in a given day.

Once the elemental appears, it serves the conjurer indefinitely, provided the caster concentrates on nothing but controlling the creature; spell casting, combat, or movement over half the normal rate results in loss of concentration. The conjurer, while in control of an elemental, can dismiss it to its native plane at will (doing so on his or her Initiative if in combat). If the Magic-User loses concentration, control of the summoned Elemental is lost and cannot be regained. The creature then seeks to attack the conjurer and all others in its path. Only **dispel magic** or **dispel evil** will banish the elemental once control has been lost. An elemental may, of course, choose to return to its home plane on its own; such creatures will not choose to remain on the material plane for long.

Continual Light* Range: 360'
Cleric 3, Magic-User 2 Duration: 1 year/level

This spell creates a spherical region of light, as bright as full daylight up to a 30' radius, with light of lesser intensity to a radius of 60'. Continual light can be cast on an object, into the air, or at a creature, just as with the **light** spell, up to a maximum range of 360' from the caster. The spell remains in effect for one year per level of the caster.

As with **light**, this spell can be used to blind a creature if cast on its visual organs. Creatures targeted by this spell are allowed a save vs. Death Ray; if the save is made, the spell is cast into the air just behind the target creature. A penalty of -4 is applied to the blinded creature's attack rolls if the saving throw fails.

The reversed spell, **continual darkness**, causes complete absence of light in the area of effect, overpowering normal light sources. Continual darkness may be used to blind just as continual light may.

Create Food Range: 10'
Cleric 5 Duration: permanent

The food that this spell creates is simple fare of the caster's choice, highly nourishing, but rather bland. Up to 3 men or one horse per caster level can be fed for one day with this spell. Food so created decays and becomes inedible within 24 hours, although it can be kept fresh for another 24 hours by casting **purify food and water** on it.

Create Water Range: 10'
Cleric 4 Duration: permanent

This spell creates one gallon of water per caster level. Note that one or more vessels to contain the water must be available at the time of casting. The water created by this spell is just like clean rain water. Note: Water weighs about 8 pounds per gallon, and one cubic foot of water is roughly 8 gallons.

Cure Blindness Range: touch
Cleric 3 Duration: instantaneous

With this spell the caster can cure a creature suffering blindness (whether caused by injury or by magic, including **light** or **continual light**). Blindness caused by a curse cannot be cured by this spell.

Cure Disease* Range: touch
Cleric 3 Duration: instantaneous

Cure disease cures all diseases that the subject is suffering from. The spell also kills parasites afflicting the target creature. Certain special diseases may not be countered by this spell or may be countered only by a caster of a certain level or higher.

Note: This spell does not prevent reinfection after a new exposure to the same disease.

Leichte Wunden Heilen*
Kleriker 1 Reichweite: Berührung
Dauer: sofort

Mit diesem Spruch werden durch Handauflegen 1W6+1 Trefferpunkte geheilt.

Der Umkehrzauber, **Leichte Wunden Verursachen**, verursacht 1W6+1 Trefferpunkte Schaden bei der betroffenen Kreatur. In diesem Fall ist außerdem ein erfolgreicher Angriffswurf erforderlich.

Auf Untote wirkt der Zauber und seine Umkehrung in gegensätzlicher Weise; sie werden durch **Leichte Wunden Heilen** verletzt und durch **Leichte Wunden Verursachen** geheilt.

Cure Serious Wounds*
Cleric 4 Range: touch
Duration: instantaneous

This spell works exactly like **cure light wounds**, save that it heals 2d6 points of damage, plus 1 point per caster level. The reverse, **cause serious wounds**, also works exactly like **cause light wounds**, except that it inflicts 2d6 + caster level in damage.

Darkvision Range: touch
Magic-User 3 Duration: 1 hour/level

The subject receives Darkvision with a range of 60' for the duration of the spell. (See page 37 for details.)

Death Spell Range: 240'
 Magic-User 6 Duration: instantaneous

This spell will kill 3d12 hit dice or levels of creatures in a 30' radius sphere centered wherever the caster wishes (within the range limit). Excess levels of effectiveness are lost. Each creature affected is allowed to save vs. Death Ray; those that fail the save die immediately. Creatures of 8 or more hit dice or levels are immune to the spell, as are undead monsters, golems, and any other "creature" that is not truly alive.

Böses Entdecken* Reichweite: 60'
 Kleriker 1, Magiekundige 2 Dauer: 1
 Runde/Stufe

Der Zauberer kann mit diesem Spruch Kreaturen mit bösen Absichten, magische Gegenstände mit Bösen Verzauberungen und möglicherweise außerdimensionale Wesen böser Natur erkennen. Der Zauberer sieht dabei die bösen Kreaturen oder Objekte mit einem deutlichen Schimmer versehen, der aber für andere unsichtbar bleibt.

Weder normale Charaktere, noch sog. 'böse' Charaktere können damit erkannt werden, da der Spruch nur bei überwältigendem Bösen anschlägt. Die Definition des Bösen wird dabei vom SL bestimmt. Gegenstände wie gewöhnliche Fallen oder Gifte gelten nicht als 'böse' und können daher mit diesem Spruch nicht entdeckt werden.

Der Umkehrzauber **Gutes Entdecken** wirkt auf die gleiche beschriebene Weise auf das Erkennen guter Verzauberungen, engelsartiger Wesen usw.

Detect Invisible Range: 60'
 Magic-User 2 Duration: 1 turn/level

By means of this spell the caster is able to see invisible characters, creatures or objects within the given range, seeing them as translucent shapes.

Magie Entdecken Reichweite: 60'
 Cleric 1, Magic-User 1 Dauer: 2 Runden

Der Zauberer kann hiermit verzauberte Objekte und Kreaturen innerhalb der angegebenen Reichweite sehen. Sie erscheinen ihm in einem blass schimmernden Licht. Unsichtbare Kreaturen oder Objekte sind nicht von diesem Spruch betroffen, aber die magische Aura des Unsichtbarkeitszauber ist als formloser, leuchtender Nebel auszumachen, der es dem Zauberer ermöglicht das unsichtbare Wesen anzugreifen (Angriffsminus -2).

Dimension Door Range: 10'
 Magic-User 4 Duration: instantaneous

The caster of this spell instantly transfers himself or herself,

or any single target creature within range, to any spot within 200' plus 20' per caster level. The caster or target creature always arrives at exactly the spot desired, whether the caster visualizes the area or states direction and distance. An unwilling target may save vs. Spells to avoid being transported. Anything worn or carried by the caster or target creature will be transported also, including another character or creature if the transportee can lift it. If the target area is within a solid object, the spell fails automatically.

Disintegrate Range: 60'
 Magic-User 6 Duration: instantaneous

This spell causes a thin, green ray to spring from the caster's pointing finger. Any single creature or object (up to a 10x10x10 foot cube of material) is entirely disintegrated, leaving behind only a trace of fine dust. A disintegrated creature's equipment is unaffected.

A creature that makes a successful save vs. Spells is unaffected. The ray can target only one creature per casting, if that target saves, the spell is wasted.

Dispel Evil Range: touch
 Cleric 5 Duration: 1 round/level

This powerful spell aids the caster in dealing with creatures from the nether planes, hereafter called "evil creatures."

First, the caster gains a +4 bonus to Armor Class against attacks by evil creatures.

Second, the caster can choose to drive an evil creature back to its home plane by touch (requiring a successful attack roll). The creature can negate the effects with a successful save vs. Spells. This use discharges and ends the spell.

Third, with a touch the caster can automatically dispel any one spell cast by an evil creature. Exception: Spells that can't be dispelled by **dispel magic** also can't be dispelled by dispel evil. Saving throws do not apply to this effect. This use discharges and ends the spell.

The exact definition of evil is left for the GM to decide; however, extraplanar creatures that oppose the caster should almost always qualify.

Dispel Magic Range: 120'
 Cleric 4, Magic-User 3 Duration: instantaneous

The caster can use dispel magic to end ongoing spells that have been cast on a creature or object, or to end ongoing spells (or at least their effects) within a cubic area 20' on a side. The caster must choose whether to dispel magic on a creature or object, or to affect an area.

If dispel magic is targeted at a creature, all spell effects (including ongoing potion effects) may be canceled. If cast upon an area, all such effects within the area may be canceled. Any spell or effect having a caster level equal to or less than the **dispel magic** caster's level is ended automatically. Those created by higher level casters might not be canceled; there is a 5% chance the dispel magic will fail for each level the spell effect exceeds the caster level. For example, a 10th level caster dispelling magic created by a 14th level caster has a 20% chance of failure.

Some spells cannot be ended by dispel magic; this specifically includes any curse, including those created by **bestow curse** (the reverse of **remove curse**) as well as by cursed items.

ESP Range: 60'
Magic-User 2 Duration: 1 turn/level

This spell permits the caster to detect the surface thoughts of one or more targets within range. The caster must designate a direction, and then concentrate for a turn in order to "hear" the thoughts. Each turn the caster may choose to "listen" in a different direction. The caster may stop listening, then resume again later, so long as the duration has not expired. The target creature is not normally aware of being spied upon in this way.

Rock more than 2 inches thick or a thin coating of lead or gold will block the spell. All undead creatures are immune to this effect, as are mindless creatures such as golems.

Feeblemind Range: 180'
Magic-User 5 Duration: permanent

If the target creature fails a saving throw vs. Spells, its Intelligence and Charisma scores each drop to 1. The affected creature is unable to cast spells, understand language, or communicate coherently. The victim does remember who its friends are and can follow and protect them from harm. The subject remains in this state until a **heal** spell is used to cancel the effect. A target creature that can cast Magic-User spells suffers a penalty of -4 on its saving throw against this spell.

Find Traps Range: 30'
Cleric 2 Duration: 3 turns

This spell permits the caster to detect a variety of traps, both mechanical and magical. When the caster moves within 30' of a trap, he or she will see it glow with a faint greenish-blue aura. The caster is not, however, able to detect certain natural hazards such as quicksand, a sinkhole, or unsafe walls of natural rock. The spell also does not bestow the caster with the knowledge needed to disarm the trap, nor any details about its type or nature.

Find the Path Range: touch
Cleric 6 Duration: 1 turn/level

The recipient of this spell can find the shortest, most direct physical route to a specified destination. The caster must have some knowledge about the location; any location the caster has ever visited can be so located, as well as locations described to the caster. Even knowing the name of a location (if it has a name) is enough for this spell to function.

The locale can be outdoors or underground. **Find the path** works with respect to locations, not objects or creatures. The location must be on the same plane as the caster at the time of casting.

The spell enables the subject to sense the correct direction that will eventually lead it to its destination, indicating at appropriate times the exact path to follow or physical actions to take. For example, the spell enables the subject to detect secret doors and to know any passwords required. The spell ends when the destination is reached or the duration expires, whichever comes first.

Fireball Range: 100'+10'/level
Magic-User 3 Duration: instantaneous

A fireball spell creates an explosion of flame that detonates with a low roar and deals 1d6 points of fire damage per caster level to every creature within a spherical volume having a 20' radius. A save vs. Spells for half damage is allowed. The explosion creates almost no pressure.

The caster points a finger and determines the range (distance and height) at which the fireball is to burst. A glowing, pea-sized bead streaks from the pointing digit and, unless it impacts upon a material body or solid barrier prior to attaining the prescribed range, blossoms into the fireball at that point. (An early impact results in an early detonation.) If the caster attempts to send the bead through a narrow passage, such as through an arrow slit, he or she must roll a missile attack (without range adjustments) to hit the opening, or else the bead strikes the barrier and detonates prematurely.

The fireball sets fire to combustibles and damages objects in the area. It can melt metals with low melting points, such as lead, gold, copper, silver, and bronze. If the damage caused to an interposing barrier shatters or breaks through it, the fireball may continue beyond the barrier in order to attain its full volume.

Flesh to Stone* Range: 30'/level
Magic-User 6 Duration: permanent

This spell causes the subject, along with all its carried gear, to turn into a mindless, inert statue. A saving throw vs. Petrification is allowed to resist the spell. If the statue

resulting from this spell is broken or damaged, the subject (if ever returned to its original state) suffers equivalent damage or deformities. Only creatures made of flesh are affected by this spell.

The reverse spell, **stone to flesh**, acts as a counterspell for **flesh to stone**, restoring the creature just as it was when it was petrified. It does nothing if applied to stone that is not the result of **flesh to stone** or similar petrification effects (such as a medusa's gaze).

Schwebende Scheibe Reichweite: 0
Magiekundige 1 Dauer: 5 Runde +1/Stufe

Der Zauber erschafft eine unsichtbare, leicht konkave kreisrunde Energieebene zum Transport von Ladung. Sie hat die Größe eines Schildes mit einem Durchmesser von 3 Fuß und eine Tiefe von einem Zoll in der Mitte. Sie trägt ein Maximalgewicht von 500 Pfund.

Die Scheibe schwebt parallel zum Boden, etwa in Hüfthöhe des Zauberers und bleibt unbeweglich in einer Entfernung von 10' vom den Zauberer stehen. Sie folgt ihm mit seiner Bewegungsrate sollte dieser vorlaufen. Die Scheibe kann herumgeschoben werden, um sie zu positionieren. Wird sie weiter als 10' vom Zauberer entfernt, löst sie sich auf und die Ladung fällt zu Boden.

Die Scheibe muss so beladen werden, dass die Gegenstände sicher liegen, sonst fallen sie herunter. Die Scheibe kann etwas über 63 Gallonen Wasser (Wasser wiegt 8 Pfund je Gallone) tragen, allerdings muss es sich in einem Fass oder ähnlichen Behälter befinden. Ähnlich verhält es sich mit Münzen: lose auf der Scheibe platziert tanzen sie mit jedem Schritt des Zauberers auf der Scheibe herum oder fallen herunter; in einem Sack verstaut und zugeknotet, bleiben sie zusammen.

Fly Range: touch
Magic-User 3 Duration: 1 turn/level

The subject of this spell can fly at a speed equal to his or her normal ground movement rate (as adjusted by encumbrance). The subject can ascend at half speed and descend at double speed, with the same maneuverability as the subject has when moving on the ground. Flying under the effect of this spell requires only as much concentration as walking, so the subject can attack or cast spells normally. The subject of a fly spell can neither charge nor run, nor carry aloft more weight than his or her maximum load.

Should the spell duration expire while the subject is still aloft, the magic fails slowly. The subject floats downward 120' per round for 1d10 rounds. If the subject reaches the ground in that amount of time, he or she lands safely. If not, the subject falls the rest of the distance, taking normal

falling damage. Since dispelling a spell effectively ends it, the subject also descends in this way if the fly spell is dispelled.

Geas* Range: 5' per level
Magic-User 6 Duration: special

Geas places a magical command on a creature to carry out some service or to refrain from some action or course of activity, as desired by the caster. The target creature must be able to understand the caster for this spell to take effect. While a geas cannot compel a creature to kill itself or perform acts that would result in certain death, it can cause almost any other course of activity.

A saving throw vs. Spells will allow an unwilling target to resist a geas when it is first cast. However, the target may choose to accept the geas, typically as part of a bargain with the caster to perform some service.

The geased creature must follow the given instructions until the geas is completed, no matter how long it takes.

If the instructions involve some open-ended task that the recipient cannot complete through his or her own actions, the spell remains in effect for a maximum of one day per caster level. A clever recipient can subvert some instructions.

For every 24 hours that the subject chooses not to obey the geas (or is prevented from obeying it), it suffers a -2 penalty to each of its ability scores, up to a total of -8. No ability score can be reduced to less than 3 by this effect. The ability score penalties are removed 24 hours after the subject resumes obeying the geas.

A geas (and all effects thereof) can be ended by a **remove curse** spell, or by a **wish**, or by the reverse of this spell. **Dispel magic** does not affect a geas.

Growth of Animals Range: 60'+10'/level
Cleric 3 Duration: 1 turn/level

This spell causes an animal to grow to twice its normal size and eight times its normal weight. The affected creature will do double normal damage with all physical attacks, and its existing natural Armor Class increases by 2. The animal's carrying capacity is also doubled. Unfriendly animals may save vs. Spells to resist this spell; normally, domesticated animals will not attempt to resist it, though they may become confused or panicky afterward (at the GM's discretion).

All equipment worn or carried by an animal is similarly enlarged by the spell, though this change has no effect on the magical properties of any such equipment. Any enlarged item that leaves the enlarged creature's possession instantly returns to its normal size.

The spell gives no means of command or influence over the enlarged animals.

Growth of Plants* Range: 120'
Magic-User 4 Duration: permanent

This spell causes normal vegetation (grasses, briars, bushes, creepers, thistles, trees, vines, etc.) within range to become thick and overgrown. The dimensions of the growth are determined by the caster, but cannot exceed 1000 sq. feet (a 10'x100' area or equivalent) per 5 caster levels. The plants entwine to form a thicket or jungle that creatures must hack or force a way through. All movement within the affected area is reduced to no more than 5' per round for less than giant sized creatures; giant sized creatures are reduced to half normal movement rate. The area must have brush and/or trees in it for this spell to take effect.

The reverse form, **shrink plants**, may be used to render overgrown areas passable. The area of effect is identical to the normal version.

Growth of plants and its reverse are permanent until countered, either by the opposite form or by **dispel magic**. This spell has no effect on animated plant creatures of any sort.

Hallucinatory Terrain
Magic-User 4 Range: 400'+40'/level
Duration: 12 turns/level

This spell makes one 10 yard cube per level of outdoor terrain appear like a different type (i.e. field into forest, grassland into desert, or the like). This spell requires a full turn to cast.

The affected terrain looks, sounds, and smells like another sort of natural terrain. Structures, equipment, and creatures within the area are not hidden or changed in appearance. A save vs. Spells is allowed to see through the illusion, but only if the creatures or characters affected actively attempt to do so.

Haste* Range: 30'+10'/level
Magic-User 3 Duration: 1 round/level

This spell accelerates the actions of 1 creature per caster level. The affected creatures move and act twice as quickly as normal, having double their normal movement rates and making twice the normal attacks per round, for the duration of the spell. Spellcasting is not accelerated, nor is the use of magic items such as wands, which may still be used just once per round. Multiple haste or speed effects don't combine; only apply the most powerful or longest lasting effect.

Reversed, haste becomes **slow**; affected creatures move at half speed, attacking half as often (generally, every other round) and making half a normal move each round. Naturally, target creatures may save vs. Spells to avoid the effect. Haste and slow counter and dispel each other.

Heal* Range: touch
Cleric 6 Duration: permanent

Heal enables the caster to wipe away injury and afflictions. It immediately ends any and all of the following adverse conditions affecting the target: ability damage, blindness, confusion, deafness, disease, exhaustion or fatigue, **feeblemind**, insanity, nausea, and poison. It also restores all but 1d4 of the target's hit points. Heal does not remove negative levels or restore permanently drained ability score points.

The reversed spell, **harm**, injures the creature touched so horribly that it is left with only 1d4 hit points. The caster must succeed at a normal attack roll in this case; failure means the spell is wasted. Note that, if the victim has fewer hit points remaining than the number rolled, he or she will take at least one point of damage (and this is the only case in which **harm** may kill a creature).

Generally, both **heal** and **harm** only affect living creatures. If used against an undead creature, heal instead acts like harm; likewise, harm affects undead like heal. Constructs such as golems are unaffected by either spell.

Hold Monster Range: 180'
Magic-User 5 Duration: 2d8 turns

This spell functions like **hold person**, except that it affects any living creature that fails its save vs. Spells.

Hold Person Range: 180'
Cleric 2, Magic-User 3 Duration: 2d8 turns

This spell will render any living (not undead) human, demi-human or humanoid creature paralyzed. Creatures larger than ogres will not be affected by this spell. Targets of the spell are aware, and breathe normally, but cannot take any actions, including speech. A successful save vs. Spells will negate the effect. The spell may be cast at a single person, who makes his or her save at -2, or at a group, in which case 1d4 of the creatures in the group may be affected.

A winged creature which is paralyzed cannot flap its wings and falls (if in flight at the time). A paralyzed swimmer can't swim and may drown.

ZAUBERSPRÜCHE

Tür Befestigen Reichweite: 100'+10'/Stufe
Magiekundige 1 Dauer: 1 Runde/Stufe

Der Zauber verschließt eine Tür, ein Tor oder ein Fenster aus Holz, Metal oder Stein auf magische Weise. Die Zauber **Klopfen** sowie **Magie Beseitigen** können den Zauber Tür Befestigen aufheben.

Ice Storm Range: 300'+30'/level
Magic-User 4 Duration: 1 round

This spell causes great magical hailstones to pound down for 1 full round, dealing 5d6 points of damage to every creature in a 20' radius around the target spot; a successful save vs. Spells will reduce damage by half. The ice storm fills a vertical volume of 40', so creatures higher than that distance above the target spot are unaffected. A -20% penalty applies to each Listen roll made within the ice storm's effect, and all land movement within its area is at half speed. At the end of the duration, the hail disappears, leaving no aftereffects (other than the damage dealt). Any creature naturally resistant to cold takes half damage (or one-quarter damage if it makes its save).

Insect Plague Range: 300'+30'/level
Cleric 5 Duration: 1 round/level

This spell summons one swarm of locusts per three caster levels, to a maximum of six swarms at 18th level. See *Insect Swarm* in the **Monsters** section for the effects of a swarm. The swarms must be summoned so that each one is adjacent to at least one other swarm (that is, the swarms must fill one contiguous area). The caster may summon the locust swarms so that they share the area of other creatures. Each swarm attacks any creatures occupying its area. The swarms are stationary after being summoned.

Invisibility Range: touch
Magic-User 2 Duration: special

The creature or object touched becomes invisible, vanishing from sight, including Darkvision. If the recipient is a creature carrying gear, that vanishes, too. If the spell is cast on someone else, neither the caster nor his or her allies can see the subject, unless they can normally see invisible things or employ magic to do so.

Items dropped or put down by an invisible creature become visible; items picked up disappear if tucked into the clothing or pouches worn by the creature. Light, however, never becomes invisible, although a source of light can become so (thus, the effect is that of a light with no visible source). Any part of an item that the subject carries but that extends more than 10 feet from it becomes visible. Of course, the subject is not magically silenced, and certain other conditions can render the recipient detectable (such as stepping in a puddle).

BASIC FANTASY RPG

The spell ends if the subject attacks any creature or casts any spell. Actions (other than spellcasting) directed at unattended objects do not break the spell. Causing harm indirectly is not an attack. The spell lasts at most 24 hours.

Invisibility 10' Radius Range:
touch
Magic-User 3 Duration: 1 round/level

This spell functions like invisibility, except that this spell confers invisibility upon all creatures within 10 feet of the recipient. The center of the effect is mobile with the recipient.

Those affected by this spell can see each other and themselves as if unaffected by the spell. Any affected creature moving out of the area becomes visible, but creatures moving into the area after the spell is cast do not become invisible. Affected creatures (other than the recipient) who attack negate the invisibility only for themselves. If the spell recipient attacks, the invisibility sphere ends for all affected creatures.

Invisible Stalker Range: 0
Magic-User 6 Duration: special

The caster summons an **invisible stalker** to do his or her bidding (see the **Monsters** section, below, for details). The spell persists until **dispel evil** is cast on the creature, it is slain, or the task is fulfilled. The GM is advised to review the monster entry for the invisible stalker when this spell is used, as they may not always be reliable servants.

Knock Range: 30'
Magic-User 2 Duration: special

The knock spell opens stuck, barred, locked, **held**, or **wizard locked** doors. It opens secret doors, as well as locked or trick-opening boxes or chests. It also loosens welds, shackles, or chains (provided they serve to hold shut something which can be opened). If used to open a **wizard locked** door, the spell does not remove the **wizard lock** but simply suspends its functioning for one turn. In all other cases, the door does not relock itself or become stuck again on its own. Knock will not raise a portcullis or operate any other similar mechanism, nor will it affect ropes, vines, and the like. Each spell can undo a single means of preventing access.

Levitate Range: touch
Magic-User 2 Duration: 1 turn/level

Levitate allows the caster to move himself or herself, another creature, or an object up and down as desired. A creature must be willing to be levitated, and an object must be unattended or possessed by a willing creature.

The caster can mentally direct the recipient to move up or down as much as 20 feet each round, by concentration. The caster cannot move the recipient horizontally, but the recipient could clamber along the face of a cliff, for example, or push against a ceiling to move laterally (generally at half its normal land speed).

A levitating creature that attacks with a weapon finds itself increasingly unstable; the first attack has a -1 attack penalty, the second -2, and so on, to a maximum penalty of -5. A full round spent stabilizing allows the creature to begin again at -1.

Licht*

Kleriker 1, Magiekundige 1

Reichweite: 120'

Dauer: 6+Stufe in Runden

Der Zauber erschafft eine fackelähnliche Lichtquelle, die vom Ziel des Zaubers leuchtet. Wird der Zauber auf einen beweglichen Gegenstand angewandt, kann die Lichtquelle transportiert werden. Die Magie des Lichtzaubers wirkt nicht innerhalb magischer Dunkelheit.

Umgekehrt wirkt der Zauber **Licht** als **Dunkelheit** und erschafft einen Bereich der Dunkelheit. Diese Dunkelheit verhindert Dunkelsicht und negiert normale Lichtquellen.

Ein Lichtzauber kann gezielt zur Aufhebung eines Dunkelheitszaubers (und umgekehrt) eines Zauberers gleicher oder niedrigerer Stufe gesprochen werden. Beide Zauber sind dann sofort wirkungslos. Das normale Umgebungslicht ist wiederhergestellt.

Beide Zauber können einen Gegner erblinden lassen, wenn sie auf die Sehorgane angewandt werden. Das Ziel hat einen Rettungswurf gegen Todesstrahl, um den Effekt abzuwenden. Gelingt der Wurf, bleibt der Zauber ohne Wirkung. Wird ein Licht- oder Dunkelheitszauber zum Blenden eines Gegners verwendet, bleibt der normale Effekt aus (kein Bereich von Licht oder Dunkelheit.)

Lightning Bolt Range: 50'+10'/level
Magic-User 3 Duration: instantaneous

This spell releases a powerful stroke of electrical energy that deals 1d6 points of electricity damage per caster level to each creature within its area. A save vs. Spells for half damage is allowed. The bolt begins at the caster's fingertips and extends to the range given. The caster may choose to limit the range of the spell, but the minimum range is 60 feet. The lightning bolt passes through an area 5' wide, arcing and jumping, so that, while it is not actually 5' wide, for game purposes treat it as if it is so.

The lightning bolt sets fire to combustibles and damages objects in its path. It can melt metals with a low melting point, such as lead, gold, copper, silver, or bronze. If the

damage caused to an interposing barrier shatters or breaks through it, the bolt may continue beyond the barrier if the spell's range permits; otherwise, it may reflect from the barrier back toward the caster, or in a random direction at the GM's option. Creatures already affected by the lightning bolt do not take additional damage if struck by the reflection of the same bolt.

Locate Object Range: 360'
Cleric 3, Magic-User 2 Duration: 1 round/level

This spell allows the caster to sense the direction of a well-known or clearly visualized object. He or she can search for general items, in which case the nearest one of its kind is located if more than one is within range. The caster cannot specify a unique item unless he or she has observed that particular item firsthand (not through divination). The spell is blocked by even a thin sheet of lead or gold. Creatures cannot be found by this spell.

Lower Water Range: 360'
Magic-User 6 Duration: 1 turn/level

This spell causes water or similar liquid to reduce its depth by as much as 2 feet per caster level (to a minimum depth of 1 inch). The water is lowered within a more or less square-shaped depression whose sides are up to 10 feet long per caster level. In extremely large and deep bodies of water, such as a deep ocean, the spell creates a whirlpool that sweeps ships and similar craft downward, putting them at risk and rendering them unable to leave by normal movement for the duration of the spell. When cast on water elementals and other water-based creatures, this spell acts as a **slow** spell (the reverse of **haste**); a save vs. Spells is allowed, with success negating the effect. The spell has no effect on other creatures.

Magic Jar Range: 60'
Magic-User 5 Duration: special

By casting magic jar, the caster places his or her soul in a gem or large crystal within spell range (known as the magic jar), leaving the body lifeless. The caster may then attempt to take control of a nearby living creature within spell range, forcing its soul into the magic jar. The caster may move back to the jar (thereby returning the trapped soul to its body) and attempt to possess another body. The spell ends when the caster's soul returns to his or her own body, leaving the receptacle empty.

To cast the spell, the magic jar must be within spell range and the caster must know where it is, though he or she does not need to be able to see it. When the caster transfers his or her soul upon casting, the caster's body is, as near as anyone can tell, dead, but does not undergo decay as a normal dead body would.

Possession of a creature by means of this spell is blocked by **protection from evil** or a similar ward. The subject is allowed a save vs. Spells to resist. Failure to take over the host leaves the caster's life force in the magic jar, and that target creature is immune to further attempts for the duration of the spell.

If the caster is successful, his or her life force occupies the host body, and the host's life force is imprisoned in the magic jar. The caster keeps his or her Intelligence, Wisdom, Charisma, level, class, attack bonus, saving throws, and mental abilities (including spellcasting ability). The body retains its Strength, Dexterity, Constitution, hit points, and natural abilities. A body with extra limbs does not allow the caster to make more attacks than normal. The caster does not have access to any extraordinary or supernatural abilities of the body.

If the caster's spirit is in the magic jar, and the jar is broken (whether by **dispel magic** or physical damage): If the jar is in range of the caster's body, the caster's spirit returns to its body. Otherwise, the caster's spirit departs (the caster dies). In either case, the spell ends.

If the caster's spirit is driven from the host body by **dispel evil**: If the magic jar is in range of the host body, the caster's spirit returns to the jar, and the host's spirit returns to its body. The caster will not be able to possess the same host again for the remaining duration of the spell. If the magic jar is not in range of the host body, the caster's spirit departs, the host's spirit is freed from the jar (and departs), and the host's body dies.

If the host's spirit is in the magic jar, and the jar is broken: If the jar is in range of the host's body, the caster's spirit departs, the host's spirit returns to its body, and the spell ends. Otherwise, the host's spirit departs, and the caster's spirit is stranded in the host body. Note here that the spell has not ended. **Dispel evil** can still be used to drive the caster's spirit from the body, which departs as noted, ending the spell.

In any case where the spell ends with the caster's body unoccupied by a spirit, that body does truly die.

Magisches Geschoss Reichweite: 100'+10'/Stufe

Magiekundige 1 Dauer: Sofort

Ein Geschoss magischer Energie schießt aus den Fingerspitzen des Zauberers auf ein zuvor gewähltes Ziel. Das Ziel muss zumindest teilweise sichtbar für ihn sein muss. Das Geschoss trifft ungehindert und verursacht 1W6+1 Punkte Schaden. Einzelne Körperteile einer Kreatur können nicht als Ziel gewählt werden. Unbelebte Objekte nehmen von dem Zauber keinen Schaden.

Der Zauberer erhält alle drei Stufen über der ersten ein zusätzliches Geschoss - zwei auf Stufe 4, drei auf Stufe 7, 4 auf Stufe 10 und das Maximum von fünf Geschossen ab

Stufe 13. Die zusätzlichen Geschosse können sowohl auf dasselbe Ziel gerichtet oder auf mehrere Ziele verteilt werden.

Magischer Mund

Magiekundige 1

Reichweite: 30'

Dauer: Speziell

Der Zauber versieht ein ausgewähltes unbelebtes Objekt mit einem verzauberten Mund, der plötzlich erscheint und eine Botschaft spricht, sobald ein vom Zauberer bestimmtes Ereignis eintritt. Die Botschaft kann in jeder Sprache, die der Zauberer selbst beherrscht, gesprochen sein und in einer Zeitspanne von bis zu zehn Minuten in jeder Lautstärke von Flüsterton bis Geschrei erfolgen. Die Botschaft kann drei Worte pro Stufe des Zauberers lang sein. Die Stimme des Mundes erinnert an die des Zauberers, ist jedoch nicht identisch. Der Mund kann weder Befehlsworte aussprechen, noch magische Effekte aktivieren. Der Mund bewegt sich gemäß der Worte, die er spricht; würde der Zauber auf eine Statue angewandt, würde ihr Mund sich bewegen und die Stimme von ihr erklingen. Der **Magische Mund** kann auch auf Bäume, Felsen oder beliebige andere Objekte angewandt werden.

Der Zauber wirkt, wenn vom Zauberer bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Diese können allgemein oder detailliert sein, allerdings können nur sicht- oder hörbare Auslöser in Sichtlinie oder in Hörweite gewählt werden. Die maximale Reichweite für Auslöser sind 10' pro Stufe des Zauberers; ein Zauberer der 6. Stufe kann einen **Magischen Mund** einsetzen, der auf Auslöser in einer Entfernung von 60' reagiert.

Der Zauber kann durch Illusionen und Verkleidungen getäuscht werden. Auslöser werden durch magische Dunkelheit oder Unsichtbarkeit, nicht aber durch normale Dunkelheit umgangen. Erfolgreiches Schleichen oder magische Stille verhindern geräuschhafte Auslöser. Hörbare Auslöser können für allgemeine Geräusche, spezielle Geräusche oder gesprochene Wörter eingestellt werden. Handlungen können als Auslöser gewählt werden sofern sie hör- oder sichtbar sind. Ein **Magischer Mund** kann nicht zwischen Stufe, Trefferpunkte oder Klasse unterscheiden.

Massmorph

Magic-User 4

Range: 100'+10'/level

Duration: 1 hour/level

With this spell the caster causes 1d4+1 man-sized (or smaller) creatures per four caster levels to appear as if they are natural effects of the terrain (for example, trees in a forest, stalagmites in a cave, coral underwater, boulders in a cavern, etc.). All creatures to be affected must be within a 120' radius of the caster at the time the spell is cast. Only those creatures the caster wishes to hide are affected,

and then only if they are willing to be concealed. The caster may include himself or herself among the affected creatures.

Those affected are thus concealed from other creatures passing through the area for so long as they remain still. If an affected creature chooses to move or attack, the illusion is dispelled for that creature, but those who remain still continue to be hidden. The caster may end the spell early if he or she wishes by speaking a single word. The illusion can also be ended by **dispel magic**.

Mirror Image Range: self
Magic-User 2 Duration: 1 turn/level

This spell creates several illusory duplicates of the caster. The images move through each other as well as the real caster more or less constantly, making it impossible for most creatures to determine which is real. A total of 1d4 images plus one image per three caster levels (maximum eight images total) are created. These figments separate from the caster and remain in a cluster around him or her. The figments mimic the caster's actions, pretending to cast spells, drink potions, levitate, and so on, just as the caster does. Figments always look exactly like the caster.

Enemies attempting to attack or cast spells upon the caster will always hit a figment instead. Any attack against an image destroys it, whether the attack roll is successful or not; likewise, attack spells cast directly upon a figment will destroy it, with no saving throw allowed. Area-effect spells are not cast directly on the caster, and thus appear to affect all figments exactly as they affect the caster; for instance, if the caster is subjected to a **fireball**, all figments will appear to be injured just as the caster was.

Neutralize Poison* Range: touch
Cleric 4 Duration: instantaneous

This spell detoxifies any sort of venom in the creature or object touched. A poisoned creature suffers no additional effects from the poison; if cast upon a creature slain by poison in the last 10 rounds, the creature is revived with 1 hit point. If cast upon a poisonous object (weapon, trap, etc.) the poison is rendered permanently ineffective.

Reversed, this spell becomes **poison**. The caster must make a successful attack roll; if the attack is a success, the target must save vs. Poison or die. The caster's touch remains poisonous for 1 round per level of ability, or until discharged (i.e. only one creature can be affected by the reversed spell).

Passwall Range: 30'
Magic-User 5 Duration: 3 turns

Passwall creates a passage through wooden, plaster, or stone walls, but not through metal or other harder materials. The passage is up to 10 feet deep plus an additional 10 feet deep per three caster levels above 9th (20 feet at 12th, 30 feet deep at 15th, 40 feet deep at 18th). If the wall's thickness is more than the depth of the passage created, then a single passwall simply makes a niche or short tunnel. Several passwall spells can then form a continuing passage to breach very thick walls. When passwall ends (due to duration, **dispel magic**, or caster's choice), creatures within the passage are ejected out the nearest exit.

Phantasmal Force Range: 180'
Magic-User 2 Duration: concentration

This spell creates the visual illusion of an object, creature, or force, as visualized by the caster, up to a maximum size of 20'x20'x20'. The illusion does not create sound, smell, texture, or temperature. The caster can move the image within the limits of the size of the effect. The image persists so long as the caster concentrates upon it.

If used to create the illusion of one or more creatures, they will have an Armor Class of 11 and will disappear if hit in combat. If used to simulate an attack spell, a successful save vs. Spells will allow victims to avoid all damage. Damage done by monsters, spells, etc. simulated by this spell is not real; those "killed" or otherwise apparently disabled will wake up uninjured (at least from this spell) after 2W8 rounds. The illusory damage done will be equivalent to the normal damage for any attack form simulated.

Polymorph Other Range: 30'
Magic-User 4 Duration: permanent

This spell allows the caster to change one target into another form of living creature. The assumed form can't have more hit dice than caster's level, or be incorporeal or gaseous. Unlike **polymorph self**, the transformed target also gains the behavioral and mental traits, any physical attacks, special, supernatural or spell-like abilities of the new form, in addition to the physical capabilities and statistics of such. If the new form is substantially less intelligent, the target may not remember its former life.

The target creature will have the same number of hit points it previously had, regardless of the hit dice of the form assumed. Incorporeal or gaseous creatures are immune to this spell, as noted above. A creature with shape changing abilities such as a doppelganger can revert to its natural form in one round.

ZAUBERSPRÜCHE

Unwilling targets that successfully save against Polymorph are not affected. The spell is permanent until dispelled or the creature is slain, at which time the target reverts to his or her original form.

Polymorph Self

Range: self
Duration: 1 hour/level

This spell allows the caster to change into another form of living creature. The assumed form can't have more hit dice than the caster's level. The caster can't assume an incorporeal or gaseous form. If slain, the caster reverts to his or her original form.

The caster gains the physical capabilities and statistics of the new form but retains his or her own mental abilities. He or she also gains all physical attacks possessed by the form but does not gain any special, supernatural or spell-like abilities. Dragon breath is a special ability, for instance, so were the caster to assume the form of a dragon he or she could use the dragon's normal claw, bite, and tail swipe attacks, but not the dragon's breath.

The caster can remain transformed up to one hour per level of ability, or may choose to end the spell whenever he or she desires (up to one hour per level, of course).

Projected Image

Range: 240'
Duration: 6 turns

This spell creates a quasi-real, illusory version of the caster. The intangible projected image looks, sounds, and smells like the caster, in addition to mimicking gestures and actions (including speech). Any further spells cast seem to originate from the illusion, not the actual caster. A line of sight between the caster and his or her illusory self must be maintained or the spell ends. **Dimension door, teleport**, or any similar spell that breaks the line of sight dispels the image, as does the illusionary caster being struck in combat. Note that this spell grants no special sensory powers to the caster; for example, if the illusory self is positioned so as to be able to see something the caster can't directly see, the caster does not see it. Also, all spell ranges are still figured from the caster's actual position, not the illusory self's position.

Schutz vor Bösem*

Kleriker 1, Magiekundige 1
Reichweite: Berührung
Dauer: 1 Runde/Stufe

Der Zauber beschützt eine Kreatur vor Angriffen böser und beschworener Wesen sowie vor Geisteskontrolle. Eine magische Barriere, die ein Fuß (1') weit um das Ziel geschaffen wird, bewegt sich mit der Kreatur und hat drei wesentliche Effekte:

BASIC FANTASY RPG

Erstens erhält das Subjekt RK +2 sowie einen +2 Bonus auf Rettungswürfe. Beide Modifikatoren sind wirksam gegen Angriffe und Effekte von bösen Kreaturen. (Der SL definiert, was als böse gilt.)

Zweitens blockiert die Barriere jeglichen Versuch, Besitz von der beschützten Kreatur zu ergreifen (z.B. durch den Zauber **Magisches Gefäß**) oder ihren Geist zu kontrollieren (einschließlich **Bezaubern**). Der Schutz verhindert dabei nicht, dass die Kreatur als Ziel solcher Zauber gewählt wird. Jedoch wird deren Wirkung für die Dauer des Schutzzaubers ausgesetzt. Falls der Schutz vor der Wirkung des gegnerischen Zaubers endet, kann dieser wirken und z.B. die Kreatur kontrollieren. Effekte, die bestanden, bevor der Schutzzauber durchgeführt wurde, behalten ihre Wirkung.

Drittens verhindert der Zauber physischen Kontakt mit beschworenen Kreaturen (unabhängig davon ob sie 'böse' sind oder nicht.) Das bedeutet, dass Angriffe durch natürliche Waffen dieser Kreaturen unwirksam sind und von der geschützten Kreatur zurückgestoßen werden. Dieser Schutz wird jedoch aufgehoben, sobald die beschützte Kreatur selbst einen Angriff gegen beschworene Kreaturen ausführt.

Umgekehrt wird dieser Spruch zu **Schutz vor Gutem**. Die Funktion bleibt gleich, nur dass 'gute' anstatt 'böse' Kreaturen abgewehrt werden.

Protection from Evil 10' Radius*

Cleric 4, Magic-User 3 Range: touch
Duration: 1 turn/level

This spell functions exactly as **protection from evil**, but with a 10' radius rather than a 1' radius. All within the radius receive the protection; those who leave and then re-enter, or who enter after the spell is cast, receive the protection as well.

Reversed, this spell becomes **protection from good** 10' radius, and functions exactly as the reversed form of **protection from evil**, except that it covers a 10' radius around the target rather than the normal 1' radius.

Protection from Normal Missiles

Magic-User 3 Range: self
Duration: 1 turn/level

The caster is completely protected from small sized, non-magical missile attacks. Therefore, magic arrows, hurled boulders, or other such are not blocked, but any number of normal arrows, sling bullets, crossbow bolts, thrown daggers, etc. will be fended off. Note that normal missiles projected by magic bows count as magical missiles for the purposes of this spell.

Reinigung von Nahrung und Wasser

Kleriker 1

Reichweite: 10'

Dauer: Sofort

Der Zauber macht verfaulte, vergiftete oder anderweitig verunreinigte Nahrung sowie Wasser genießbar und rein. Der natürliche Verwesungsprozess wird nach dem Zauber nicht aufgehalten. Unheiliges Wasser sowie Nahrung und Getränk ähnlicher Bedeutung werden durch den Zauber unbrauchbar gemacht, jedoch hat er keine Wirkung auf Kreaturen oder Zaubersprüche.

Quest*

Cleric 5

Range: 5'/level

Duration: special

Quest places a magical command on a creature to carry out some service or to refrain from some action or course of activity, as desired by the caster. The target creature must be able to understand the caster for this spell to take effect. While a quest cannot compel a creature to kill itself or perform acts that would result in certain death, it can cause almost any other course of activity.

A saving throw vs. Spells will allow an unwilling target to resist a quest when it is first cast. However, the target may choose to accept the quest, typically as part of a bargain with the caster to perform some service.

The affected creature must follow the given instructions until the quest is completed, no matter how long it takes.

If the instructions involve some open-ended task that the recipient cannot complete through his own actions the spell remains in effect for a maximum of one day per caster level. A clever recipient can subvert some instructions.

If the subject is prevented from obeying the quest for 24 hours, it takes 3d6 points of damage each day.

A quest (and all effects thereof) can be ended by a **remove curse** spell from a caster two or more levels higher than the caster of the quest, or by a wish, or by the reverse of this spell. **Dispel magic** does not affect a quest spell.

Raise Dead*

Cleric 5

Range: touch

Duration: instantaneous

This spell restores life to a deceased human, demi-human or humanoid. The caster can raise a creature that has been dead for no longer than one day per caster level. In addition, the subject's soul must be free and willing to return. If the subject's soul is not willing to return, the spell does not work.

Coming back from the dead is an ordeal. The subject of the spell loses one level (or 1 hit die) when it is raised, permanently (i.e. it does not accrue a negative level, but

rather loses an actual level, being reduced to the minimum number of experience points required for the previous level). If the subject is 1st level, it loses 1 point of Constitution instead (if this would reduce its Constitution to 0 or less, it can't be raised). This level, hit dice, or Constitution loss cannot be repaired by any means, though of course the character may gain levels and hit dice in the normal fashion.

Also note, a character who died with spells prepared has none prepared upon being raised.

A raised creature has a number of hit points equal to its current hit dice. Normal poison and normal disease are cured in the process of raising the subject, but magical diseases and curses are not undone. While the spell closes mortal wounds and repairs lethal damage of most kinds, the body of the creature to be raised must be whole. Otherwise, missing parts are still missing when the creature is brought back to life. None of the dead creature's equipment or possessions are affected in any way by this spell.

A creature which has become undead can't be raised by this spell. Constructs and elementals cannot be raised. The spell cannot bring back a creature that has died of old age.

The reverse of this spell, **slay living**, will kill instantly the creature touched (which may be of any sort, not just a human, demi-human or humanoid) unless a save vs. Spells is made. If the saving throw is successful, 2d6 damage is dealt to the victim instead. An attack roll is required to apply this spell in combat.

Sprachen Lesen

Magiekundige 1

Reichweite: 0

Dauer: Speziell

Der Spruch gewährt einem Zauberer die Fähigkeit fast jede Sprache zu lesen. Es gibt drei Arten der Anwendung:

1. Der Zauberer kann beliebig viele Texte in verschiedenen Sprachen lesen. Der Spruch dauert dann eine Runde pro Stufe des Zauberers.
2. Der Zauberer kann ein einzelnes Buch lesen; der Spruch dauert dann 3 Stunden pro Stufen des Zauberers.
3. Der Zauberer kann eine Schriftrolle lesen (allerdings keine Spruchrollen jedoch z.B. eine Schriftrolle des Schutzes oder eine Schatzkarte); die Wirkung ist dann permanent.

Der Zauber wirkt nicht auf Texte magischer Art, wie Spruchrollen oder Zauberbücher; näheres dazu beim Zauber **Magie Lesen**.

Der Zauber gewährt zwar die Fähigkeit, fremdsprachige Texte zu lesen, allerdings wird weder die Lesegeschwindigkeit noch das Verständnis verbessert. Des

Weiteren muss, damit der Zauber wirkt, mindestens ein Lebewesen in derselben Dimension existieren, das diese Sprache spricht.

Magie Lesen Reichweite: 0
Magiekundige 1 Dauer: permanent

Der Zauber erlaubt es dem Magiekundigen, einen beliebigen magischen Text wie das Zauberbuch eines anderen Magiers oder eine Spruchrolle für Magiekundige zu lesen. Wird der Zauber auf einen verfluchten Text angewandt, wird der Fluch in der Regel ausgelöst.

Regenerate Range: touch
Cleric 6 Duration: permanent

This spell causes the subject's severed body members (fingers, toes, hands, feet, arms, legs, tails, or even heads of multiheaded creatures), broken bones, and ruined organs to grow back. After the spell is cast, the physical regeneration is complete in 1 round if the severed members are present and touching the creature. Otherwise, a full turn is required for the regeneration to complete.

This spell also heals 3W8 points of damage. Regenerate has no effect on nonliving creatures or constructs (including undead).

Reincarnate Range: touch
Magic-User 6 Duration: instantaneous

With this spell, the caster brings back a dead character (or humanoid creature) in another body, provided that its death occurred no more than one week before the casting of the spell and the subject's soul is free and willing to return. If the subject's soul is not willing to return, the spell does not work.

Roll on the following table to determine what sort of creature the character becomes:

d%	Incarnation
01–02	Bugbear
03–17	Dwarf
18–28	Elf
29	Gnoll
30–39	Gnome
40–44	Goblin
45–63	Halfling
64–88	Human
89–92	Kobold
93	Lizard Man
94–98	Orc
99	Troglodyte
100	Other (GM's choice)

Since the dead character is returning in a new body, all physical ills and afflictions are repaired. The condition of the remains is not a factor. So long as some small portion of the character's body still exists, it can be reincarnated, but the portion receiving the spell must have been part of the character's body at the time of death. The magic of the spell creates an entirely new young adult body for the soul to inhabit from the natural elements at hand. This process takes one hour to complete. When the body is ready, the subject is reincarnated.

A reincarnated character recalls the majority of its former life and form. Its class is unchanged, as are the character's Intelligence, Wisdom, and Charisma. Strength, Dexterity, and Constitution scores should be rerolled. (If the character's ability scores are outside the allowable range for the new form, they should be adjusted up or down by the GM as needed.) The subject's level (or Hit Dice) is reduced by 1; this is a real reduction, not a negative level, and is not subject to magical **restoration**. Roll one hit die and subtract the total from the character's original hit point total; this is the new form's hit points. If the subject was 1st level, instead of a hit point reduction, its new Constitution score is reduced by 2.

A character that has been turned into an undead creature or killed by a death effect can't be returned to life by this spell. Constructs, elementals, and undead creatures can't be reincarnated. The spell cannot bring back a creature who has died of old age.

The reincarnated creature gains all abilities associated with its new form, including forms of movement and speeds, natural armor, natural attacks, extraordinary abilities, and the like, but it doesn't automatically speak the language of the new form.

Remove Curse* Range: 30'
Cleric 3, Magic-User 4 Duration: instantaneous

Remove curse instantaneously removes all curses on an object or a creature. Remove curse does not remove the curse from a cursed shield, weapon, or suit of armor, although the spell typically enables the creature afflicted with any such cursed item to remove and get rid of it. Certain special curses may not be countered by this spell or may be countered only by a caster of a certain level or higher.

The reverse of this spell, **bestow curse**, allows the caster to place a curse on the subject. A save vs. Spells is allowed to resist. The caster must choose one of the following three effects:

–4 decrease to an ability score (minimum 1).

–4 penalty on attack rolls and saves.

Each round of combat, the target has a 50% chance to act normally; otherwise, it takes no action.

The caster may also invent his or her own curse, but it should be no more powerful than those described above. The curse thus bestowed cannot be dispelled, but it can be removed with a **remove curse** spell.

Angst Entfernen* Reichweite: Berührung (120')
Kleriker 1 Dauer: Sofort (2 Runden)

Dieser Zauber beruhigt eine berührte Kreatur. Ist die gewählte Kreatur durch irgendeine Art magischer Angst belastet, wird ihr ein neuer Rettungswurf gegen Zaubersprüche mit einem Bonus von +1 je Stufe des Zauberers gewährt.

Die Umkehrung **Angst Verursachen** versetzt eine gewählte Kreatur innerhalb von 120' Entfernung in Angst; misslingt ihr dann ein Rettungswurf gegen Zauber, flieht sie für 2 Runden. Kreaturen mit mindestens 6 Trefferwürfeln sind immun gegen diesen Zauber.

Widerstand gegen Kälte Reichweite:
Berührung
Kleriker 1 Dauer: 1 Runde/Stufe

Die betroffene Kreatur wird temporär immun gegen Kälte. Normale Kälte (z.B. Winter bei unpassender Kleidung) wird ignoriert. Gegen besondere Kälte (wie dem Kälteatem eines Weißen Drachen) erhält sie einen +3 Bonus auf Rettungswürfe. Der Schaden solcher Angriffe wird um die Hälfte reduziert (aufgerundet.)

Widerstand gegen Feuer

Kleriker 2 Reichweite: Berührung
Dauer: 1 Runde/Stufe

Die betroffene Kreatur wird temporär immun gegen Hitze und Feuer. Normale Hitze oder Feuer (z.B. Lagerfeuer) wird ignoriert. Gegen besondere Hitze und Feuer (z.B. **Feuerball**) erhält sie einen +3 Bonus auf Rettungswürfe. Der Schaden solcher Angriffe wird halbiert (aufgerundet.)

Restoration Range: touch
Cleric 6 Duration: permanent

This spell restores negative levels to a creature who has suffered energy drain. See the rules for Energy Drain (in the **Encounter** section) for details.

Restoration does not restore levels lost due to death (as described for the spell **raise dead**).

Schild Reichweite: Selbst
Magiekundige 1 Dauer: 5 KRunden + 1
Runde/Stufe

Eine unsichtbare, bewegliche, schildähnliche Scheibe magischer Energie schwebt vor dem Zauberer. Sie negiert Angriffe **Magischer Geschosse**, die auf ihn gerichtet sind und verbessert seinen Rüstungsschutz temporär um +3 im Nahkampf und um +6 gegen Fernkampfangriffe. Die Modifikatoren gelten nicht bei Angriffen, die hinterrücks erfolgen; **Magische Geschosse** werden jedoch aus allen Richtungen abgewehrt.

Silence 15' Radius Range: 360'
Cleric 2 Duration: 2 rounds/level

Upon the casting of this spell, complete silence prevails within a 15' radius around the target. All sound is stopped: Conversation is impossible, spells cannot be cast, and no noise whatsoever issues from, enters, or passes through the area. The spell can be cast on a point in space, making the effect stationary, or it may be cast on a mobile object. The spell can be centered on a creature, and the effect then radiates from the creature and moves as it moves. An unwilling creature receives a save vs. Spells to negate the spell. If an item in another creature's possession is targeted, that creature also receives a save vs. Spells to negate. This spell provides a defense against sonic or language-based attacks or spells.

Schlaf Reichweite: 90'
Magiekundige 1 Dauer: 5 KRunden/Stufe

Mehrere Kreaturen mit drei oder weniger Trefferwürfeln fallen in einen magischen Schlaf. Kreaturen mit vier oder mehr Trefferwürfeln sind nicht betroffen. Der Zauberer wählt innerhalb der Reichweite einen Punkt um den der Zauber auf Kreaturen in einem Radius von 30' wirkt. Jede betroffene Kreatur erhält dann einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung zu entgehen.

Schlafende Kreaturen sind hilflos. Werden sie geschlagen oder verletzt, wachen sie auf; von normalen Geräuschen werden sie nicht geweckt. Der Zauber wirkt nicht auf bewusste Kreaturen, Konstrukte oder untote Wesen.

Nach der Dauer des Zaubers wachen die Kreaturen sofort auf; allerdings kann der SL entscheiden, dass sie schlafen bleiben, wenn es ihnen sehr gemütlich gemacht wird und die Umgebung ruhig ist.

Speak with Animals

Cleric 2 Range: special
 Duration: 1 turn/4 levels

The caster can comprehend and communicate with any one animal (normal or giant sized, but not magical or monstrous) that is in sight of the caster and able to hear him or her. The caster may change which animal he or she is speaking with at will, once per round. The spell doesn't alter the animal's reaction or attitude towards the caster; a standard reaction roll should be made to determine this. Furthermore, more intelligent animals are likely to be terse and evasive, while less intelligent ones make inane comments. However, if an animal is friendly toward the caster, it may be willing to grant some favor or service.

Speak with Monsters

Cleric 6 Range: special
 Duration: 1 turn/5 levels

The caster can comprehend and communicate with any one monster that is in sight of the caster and able to hear him or her. The caster may change which monster he or she is speaking with at will, once per round. Others able to understand the language spoken by the target monster (if any) will be able to understand the caster. The spell doesn't alter the monster's reaction or attitude towards the caster. Furthermore, more intelligent monsters are likely to be terse and evasive, while less intelligent ones make inane comments. If a monster is friendly toward the caster, it may decide to do some favor or service for him or her. Mindless monsters, plant creatures and undead are unaffected by this spell.

Speak with Plants Range: 20'

Cleric 4 Duration: 1 turn

The caster can comprehend and communicate with both normal plants and plant creatures. A normal plant's sense of its surroundings is limited, so it won't be able to give (or recognize) detailed descriptions of creatures or answer questions about events outside its immediate vicinity. The spell doesn't alter the plant's reaction or attitude towards the caster; however, normal plants will generally communicate freely with the caster, as they have nothing else of importance to do. Intelligent plant creatures are more likely to be terse and evasive, behaving in much the same fashion as any other monster. If a plant creature is friendly toward the caster, it may decide to do some favor or service for him or her. Normal plants are usually not animate, and thus cannot generally perform "services" other than to answer questions.

Speak with Dead

Range: 10'
 Cleric 3 Duration: 3 rounds/level

This spell grants the semblance of life and intellect to a corpse, allowing it to answer several questions that the caster puts to it. The caster may ask one question per two caster levels. Unasked questions are wasted if the duration expires. The corpse's knowledge is limited to what the creature knew during life, including the languages it spoke (if any). Answers are often brief, cryptic, or repetitive.

If the corpse has been subject to **speak with dead** within the past week, the new spell fails. The caster can cast this spell on a corpse that has been deceased for any amount of time, but the body must be mostly intact to be able to respond. A damaged corpse may be able to give partial answers or partially correct answers, but it must at least have a mouth in order to speak at all.

This spell does not let the caster actually speak to the person (whose soul has departed). It instead draws on the imprinted knowledge "stored" in the corpse. The partially animated body retains the imprint of the soul that once inhabited it, and thus it can speak with all the knowledge that the creature had while alive. The corpse, however, cannot learn new information. Indeed, it can't even remember being questioned.

This spell does not affect a corpse that has been turned into an undead creature.

Spiritual Hammer

Range: 30'
 Cleric 2 Duration: 1 round/level

This spell causes a warhammer made of pure force to spring into existence, attacking any foe chosen by the Cleric within range once per round. It deals 1d6 hit points of damage per strike, +1 point per three caster levels (maximum of +5). It uses the caster's normal attack bonus, striking as a magical weapon, and thus can inflict damage upon creatures that are only hit by magic weapons. If the hammer goes beyond the spell range, the Cleric loses sight of it, or the caster ceases to direct it, the hammer disappears. The hammer cannot be attacked or harmed by physical attacks, but **dispel magic**, **disintegrate**, or a **rod of cancellation** will dispel it.

Sticks to Snakes

Range: 120'
 Cleric 4 Duration: 6 turns

This spell transforms normal wooden sticks into 1d4 hit dice worth of normal (not giant) snakes per every four caster levels. (See the **Monsters** section for details on types of snakes.) The snakes follow the commands of the caster. When slain, dispelled, or the spell expires, the snakes return to their original stick form. Magical "sticks" such as enchanted staves cannot be affected.

Striking

Cleric 3

Range: touch

Duration: 1 round/level

This spell bestows upon one weapon the ability to deal 1d6 points of additional damage. This extra damage is applied on each successful attack for the duration of the spell. It provides no attack bonus, but if cast on a normal weapon, the spell allows monsters only hit by magical weapons to be affected; only the 1d6 points of magical damage applies to such a monster, however.

Telekinesis

Magic-User 5

Range: self

Duration: 3 turns

This spell permits the caster to move objects or creatures by concentration alone. An object weighing no more than 50 pounds per caster level can be moved up to 20 feet per round. A creature can negate the effect on itself or an object it holds or has on its body with a successful save vs. Death Ray. In order to use this power, the caster must maintain concentration, moving no more than normal movement (no running), making no attacks and casting no spells. If concentration is lost (whether intentional or not), the power may be used again on the next round, but the subject of the effect is allowed a new saving throw.

Teleport

Magic-User 5

Range: self

Duration: instantaneous

This spell instantly transports the caster to a designated destination, which may be as distant as 100 miles per caster level. Interplanar travel is not possible. The caster can bring along objects or creatures, not to exceed 300 pounds plus 100 pounds per level above 10th. The caster must be in contact with all objects and/or creatures to be transported (although creatures to be transported may be in contact with one another, with at least one of those creatures in contact with the caster). Unwilling creatures are allowed a saving throw vs. Spells to resist the spell, and the caster may need to make an attack roll to make contact with such a creature. Likewise, a creature's save vs. Spells prevents items in its possession from being teleported.

The caster must have some clear idea of the location and layout of the destination. The clearer the mental image, the more likely it is that the teleportation will work. Areas of strong magical energy may make teleportation more hazardous or even impossible.

To see how well the teleportation works, roll d% and consult the table below. Refer to the following information for definitions of the terms on the table.

	On Target	Off Target	Similar Area	Mishap
Familiarity				
Very familiar	01–97	98–99	100	—
Studied carefully	01–94	95–97	98–99	100
Seen casually	01–88	89–94	95–98	99–100
Viewed once	01–76	77–88	89–96	97–100
False destination	—	—	81–92	93–100

Familiarity: “Very familiar” is a place where the caster has been very often and feels at home. “Studied carefully” is a place the caster knows well, either because it can currently be seen, the caster has been there often, or other means (such as scrying) have been used to study the place for at least one hour. “Seen casually” is a place that the caster has seen more than once but with which he or she is not very familiar. “Viewed once” is a place that the caster has seen once, possibly using magic.

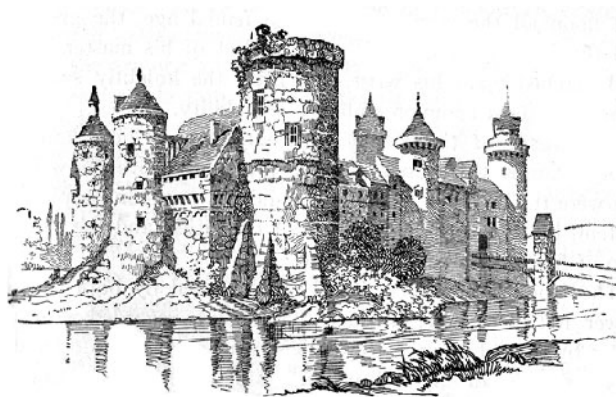
“False destination” is a place that does not truly exist or if the caster is teleporting to an otherwise familiar location that no longer exists as such or has been so completely altered as to no longer be familiar. When rolling on this row, use 1d20+80.

On Target: The caster appears exactly where desired.

Off Target: The caster appears safely a random distance away from the destination in a random direction. Distance off target is 1d10x1d10% of the distance that was to be traveled. The direction off target is determined randomly.

Similar Area: The caster winds up in an area that's visually or thematically similar to the target area. This means that the caster appears in the closest similar place within range. If no such area exists within the spell's range, the spell simply fails instead.

Mishap: The caster and anyone else teleporting with the caster have gotten “scrambled.” Each takes 1d10 points of damage; then reroll on the chart to see where they wind up. For these rerolls, roll 1d20+80. Each time “Mishap” comes up, the characters take more damage and must reroll.



True Seeing

Cleric 5

Range: touch

Duration: 1 round/level

This spell confers on the target the ability to see all things as they actually are. The subject sees through normal and magical darkness, notices secret doors, sees the exact locations of displaced creatures or objects, sees through normal or magical disguises, sees invisible creatures or objects normally, sees through illusions, and sees the true form of polymorphed, changed, or transmuted things. The range of true seeing conferred is 120 feet.

True seeing, however, does not penetrate solid objects. It in no way confers X-ray vision or its equivalent. It does not negate concealment, including that caused by fog and the like. In addition, the spell effects cannot be further enhanced with known magic, so one cannot use true seeing through a **crystal ball** or in conjunction with **clairvoyance**.

Bauchreden

Magiekundige 1

Reichweite: 60'

Dauer: eine Runde/Stufe

Der Zauberer kann seine Stimme aus anderer Richtung innerhalb der Entfernung erklingen lassen, z.B. aus einer dunklen Ecke oder von einer Statue.

Wall of Fire

Cleric 5, Magic-User 4

Range: 180'

Duration: 1 round/level
(or special)

An immobile, blazing curtain of shimmering violet fire springs into existence. One side of the wall, selected by the caster, sends forth waves of heat, dealing 2d4 points of fire damage to creatures within 10 feet and 1d4 points of fire damage to those beyond 10 feet but within 20 feet. The wall deals this damage when it appears and on the caster's turn each round to all creatures in the area. In addition, the wall deals 2d6 points +1 point per caster level of fire damage to any creature passing through it. The wall deals double damage to undead creatures.

The wall is either a sheet of flame up to 20' in length per caster level, or a ring with a radius up to 5' per caster level. The caster may choose to make the wall smaller if desired. The wall may be up to 20' tall (as desired by the caster and/or constrained by the ceiling).

If the caster evokes the wall so that it appears where creatures are, each creature takes damage as if passing through the wall; a save vs. Spells is allowed, with success indicating that damage is rolled as if the creature is within 10' of the wall.

The caster may choose to maintain the spell indefinitely (within reasonable limits of endurance) by concentration, or may cast it with the standard duration of 1 round per level, at his or her option.

Wall of Iron

Magic-User 6

Range: 90'

Duration: permanent

This spell causes a flat, vertical iron wall to spring into being. The wall is composed of up to one 10'x10' square section, one inch thick, per caster level. If the caster so desires, the wall can bond itself into any surrounding nonliving material if its area is sufficient to do so. The wall cannot be conjured so that it occupies the same space as a creature or another object. The wall must always be a flat plane, though the edges can be shaped to fit the available space, and it must always be conjured in contact with the ground.

The caster can increase the thickness of the wall with a proportionate reduction in the area; for example, doubling the thickness halved the area. The wall may not be made less than one inch thick. The caster can create the wall vertically resting on a flat surface but not attached to the surface, so that it can be tipped over to fall on and crush creatures beneath it. The wall is 50% likely to tip in either direction if left un-pushed. Creatures can push the wall in one direction rather than letting it fall randomly. A creature with 13 Strength (or 4 or more Hit Dice) can push the wall over; or several creatures can work together to do so. (If the optional Ability Roll rule is being used, a Strength roll at -3 is sufficient to topple the wall.) Creatures with room to flee the falling wall may do so by making successful saves vs. Death Ray (with Dexterity bonus added). Any creature of Ogre-size or smaller that fails the save takes 10d6 points of damage. The wall cannot crush larger creatures.

Like any iron wall, this wall is subject to rust, perforation, and other natural phenomena.

Wall of Stone

Magic-User 5

Range: 15' per level

Duration: permanent

This spell creates a wall of rock that merges into adjoining rock surfaces. The wall is composed of up to one 10'x10' square section, 1' thick, per caster level. The caster can double the wall's area by halving its thickness. The wall cannot be conjured so that it occupies the same space as a creature or another object.

The caster can create a wall of stone in almost any shape he or she desires. The wall created need not be vertical, nor rest upon any firm foundation; however, it must merge with and be solidly supported by existing stone. It can be used to bridge a chasm, for instance, or as a ramp. For this use, if the span is more than 20 feet, the wall must be arched and buttressed. This requirement reduces the spell's area by half. The wall can be crudely shaped to allow crenellations, battlements, and so forth by likewise reducing the area.

Like any other stone wall, this one can be destroyed by a **disintegrate** spell or by normal means such as breaking and chipping.

It is possible, but difficult, to trap mobile opponents within or under a wall of stone, provided the wall is shaped so it can hold the creatures. Creatures can avoid entrapment with successful saves vs. Death Ray.

Water Breathing Range: touch
Magic-User 3 Duration: 2 hours/level

The affected creatures can breathe water freely. Divide the duration evenly among all the creatures the caster touches. The spell does not make creatures unable to breathe air.

Web Range: 10' per level
Magic-User 2 Duration: 2 turns/level

Web creates a many-layered mass of strong, sticky strands, filling a volume of 8,000 cubic feet (equivalent to eight 10'x10'x10' cubes). The strands are similar to spider webs but far larger and tougher. These masses must be anchored to two or more solid and diametrically opposed points or else the web collapses upon itself and disappears; within this limitation, the caster may choose any arrangement of webs he or she wishes, up to the limit of range and the given 8,000 cubic foot volume. The caster may choose to create a smaller volume if he or she wishes. Creatures caught within a web become entangled among the gluey fibers. Attacking a creature in a web won't cause the attacker to become entangled, but moving through the affected area will.

Anyone in the area of effect when the spell is cast must make a save vs. Death Ray. If this save succeeds, the creature is entangled, but not prevented from moving, though moving is reduced to one-half normal movement rate. Such entangled creatures may not cast spells or perform normal attacks; whether other actions are possible is left to the GM to decide. Once an entangled creature leaves the area of effect of the web, it will be able to act normally again.

If the save fails, the creature is entangled and can't move or perform any other physical action. Speech remains possible, however. Creatures with Strength of 13 or higher (or 4 or more hit dice) may be able to break loose, however; each round, such creatures are allowed another save vs. Death Ray with results as given above. Creatures failing the initial save and having Strength of 12 or less (or fewer than 4 hit dice) are trapped until the duration expires or the webs are otherwise removed.

The strands of a web spell are flammable. Any fire can set the webs alight and burn away a 10' cube in 1 round; the fire will spread to adjacent 10' cubes each round until all the webbing is consumed (or the fire is put out by some means). All creatures within flaming webs take 2d4 points of fire damage from the flames, but if they survive they are completely free afterwards.

Wizard Eye Range: 240'
Magic-User 4 Duration: 6 turns

With this spell the caster creates an invisible magical "eye" through which he or she can see. The eye has Darkvision, but otherwise sees exactly as the caster would. It can be created in any place the caster can see, up to a range of 240' away, and thereafter can move at a rate of 40' per round as directed by the caster. The eye will not move more than 240' feet away from the caster under any circumstances. The eye cannot pass through solid objects, but as it is exactly the size of a normal human's eye, it can pass through holes as small as 1 inch in diameter. The caster must concentrate to use the eye.

Wizard Lock Range: 20'
Magic-User 2 Duration: permanent

A **wizard lock** spell cast upon a door, chest, or portal magically locks it. The caster can freely pass his or her own wizard lock without affecting it, as can any Magic-User 3 or more levels higher than the caster of the wizard lock; otherwise, a door or object secured with this spell can be opened only by breaking in or with a successful **dispel magic** or **knock** spell.

Word of Recall Range: self (special)
Cleric 6 Duration: instantaneous

Word of recall teleports the caster instantly back to his or her sanctuary when a single word is uttered. The caster must designate the sanctuary when he or she prepares the spell, and it must be a very familiar place. The actual point of arrival is a designated area no larger than 10 feet by 10 feet. The caster can be transported any distance within a plane but cannot travel between planes. The caster can bring along objects or creatures, not to exceed 300 pounds plus 100 pounds per level above 10th. The caster must be in contact with all objects and/or creatures to be transported (although creatures to be transported may be in contact with one another, with at least one of those creatures in contact with the caster).

An unwilling creature can't be teleported by word of recall. Likewise, a creature's save vs. Spells prevents items in its possession from being teleported.

Teil 4: DAS ABENTEUER

Skalierung von Zeit und Entfernungen

Zeit wird innerhalb von Dungeons in Spielrunden (Runden) gemessen, die ungefähr zehn Minuten lang sind. Sobald ein Kampf beginnt, kommen Kampfrunden (KR) zur Anwendung, die jeweils zehn Sekunden dauern. Eine Runde besteht daher aus 60 Kampfrunden.

Entfernungen werden innerhalb von Dungeons in Fuß angegeben. Außerhalb von Dungeons beziehen sich dieselben Angaben auf Yards als Einheit (1 Yard = 3 Fuß), so dass 100' zu 100 Yards werden. Sämtliche Angaben für Bereicheffekte z.B. bei Zaubersprüchen gelten weiterhin in Fuß.

Dungeon-Abenteuer

Last und Kraft

Es wird nur zwischen leichter Last und schwerer Last unterschieden. Menschen, Elfen und Zwerge können bis zu 60 Pfund tragen und gelten damit als leicht belastet. Tragen sie mehr als 60 Pfund und bis zu 150 Pfund, dann sind sie schwer belastet. Halblinge können bis zu 50 Pfund tragen und gelten als leicht belastet. Darüber und bis zu 100 Pfund gelten sie als schwer belastet. **Rüstungen für Halblinge wiegen nur ungefähr ein Viertel des Gewichts normaler Rüstungen.**

Diese Angaben werden durch den Kraftwert beeinflusst, so dass sich folgende Lastwerte ergeben:

Kraft	Elf, Mensch, Zwerg		Halbling	
	Leichte Last	Schwere Last	Leichte Last	Schwere Last
3	25	60	20	40
4-5	35	90	30	60
6-8	50	120	40	80
9-12	60	150	50	100
13-15	65	165	55	110
16-17	70	180	60	120
18	80	195	65	130

Die Tragfähigkeit von Lasttieren ist in deren jeweiligen Beschreibungen im Kapitel **Monster** angegeben.

Bewegung und Last

Die Bewegungsrate für Charaktere und Kreaturen ist in Fuß je Kampfrunde angegeben. Die normalen Bewegungsrate ist 40' je Kampfrunde. Bei der Erkundung von Dungeons wird die Zeit jedoch in Spielrunden angegeben (siehe oben.) Die normale Bewegungsrate wird in diesem Fall verdreifacht.

Dies mag zwar langsam wirken, allerdings ist in der Bewegungsrate berücksichtigt, dass die Charaktere Karten zeichnen, nach Fallen suchen und nach Monstern Ausschau halten. In Kampfsituation dagegen sind die Bewegungen schnell und Tätigkeiten, wie das Zeichnen von Karten, spielen keine Rolle.

Die Bewegungsrate eines Charakters wird durch seine Last (z.B. getragene Ausrüstung) beeinflusst.

Rüstungstyp	Leichte Last	Schwere Last
Ohne Rüstung /magische Lederr.	40'	30'
Lederrüstung / magisch Metallr.	30'	20'
Metallrüstung	20'	10'

Das Gewicht der Rüstung wird mit in die Berechnung der Last eingeschlossen, da die Rüstung sowohl sperrig als auch schwer ist. Magische Rüstung zählt zwar mit ihrem gesamten Gewicht, wirkt aber nicht so beeinträchtigend auf die Bewegung und gewährt daher eine bessere Bewegungsrate.

Kartographie

Das Anfertigen einer Karte ist bei jeder Dungeon-Expedition wichtig. Während der Spielleiter Räume und Korridore beschreibt, zeichnet ein Spieler die Karte auf Karopapier mit. Ein Karokästchen kann dabei einem Bereich von 10' mal 10' entsprechen. Damit lässt sich auch leicht die Bewegungsrate der Charaktere anwenden. Absolute Genauigkeit ist hier nicht möglich; die Hauptsache ist, dass die Gruppe ihren Weg zurück aus dem Dungeon findet und wichtige Orte gekennzeichnet werden. Die Nummerierung von Orten auf der Karte mit einer zusätzlichen Seite für Anmerkungen ist hierbei hilfreich.

Licht

Fackeln und Laternen werfen ihr Licht 30 Fuß weit; 20 Fuß darüber hinaus ist das Licht nur noch gedämpft. Normale Fackeln brennen für 1W4+4 Runden. Eine Laterne brennt mit einem Fläschchen Lampenöl für 18+1W6 Runden. Eine Kerze wirft Licht 5 Fuß weit und gedämpftes Licht weitere 5 Fuß. Kerzen, die zum Erhellern von Räumen verwendet werden, brennen für gewöhnlich 3 Runden je 1 Zoll Höhe. Bei Fackeln ist außerdem auf die Rauchentwicklung in Räumen zu achten.

Dunkelsicht

Einige Rassen und viele Monster verfügen über Dunkelsicht, die es ihnen erlaubt, sogar bei völliger Finsternis zu sehen. Mit Dunkelsicht sind nur Grautöne unterscheidbar. Dunkelsicht wirkt nicht bei magischer Finsternis. Die Sichtweite der Dunkelsicht beträgt typischerweise 30 oder 60 Fuß; ist kein Wert bei einer bestimmten Kreatur angegeben, kann von 60' Dunkelsicht ausgegangen werden.

Dunkelsicht wird wirkungslos sobald die Lichtverhältnisse wie Mondlicht oder besser sind.

Türen

Klemmende Türen können bei einem Würfelwurf von 1 mit 1W6 geöffnet werden; der Kraftbonus einer Spielfigur erweitert den Bereich, so dass eine Figur mit Kraftbonus +2 eine klemmende Tür bei einem Wurf von 1-3 mit 1W6 öffnet.

Verschlussene Türen können mit denselben Zielwerten aufgebrochen werden, allerdings bei Verwendung eines 1W10. Unter Umständen können Gitterstäbe bei einem Wurf von 1 mit 1W20 aufgebogen werden.

Ein vorsichtiger Spielercharakter lauscht an einer Tür, bevor er sie öffnet. Diebe verfügen über eine spezielle Fertigkeit **Lauschen** welche hier zur Anwendung kommt. Für Charaktere anderer Klassen würfelt der SL 1W6 mit Erfolg bei einem Wurf von 1. Geräusche, die so vernommen werden können, sind beispielsweise Stimmen, Schritte und andere Geräusche, die der Spielleiter für angemessen hält. Da es im Raum hinter der Tür tatsächlich still sein kann, würfelt der Spielleiter verdeckt, so dass in diesem Fall bei einem Würfelwurf von 1 nichts verraten wird.

Fallen

Dungeons und Ruinen beinhalten häufig Fallen wie Speerfallen und verdeckte Fallgruben. Der SL entscheidet, wodurch eine Falle ausgelöst werden kann und was anschließend geschieht. Im Allgemeinen gibt es eine Möglichkeit, den Mechanismus der Falle zu umgehen oder die Folgen einer ausgelösten Falle zu reduzieren. Zum Beispiel wird häufig ein Rettungswurf gegen Tod verwendet, um zu verhindern in eine Grubenfalle zu stürzen (der Geschicklichkeitsbonus ist hier wirksam), während speerschleudernde Fallen, automatische Armbrüste und dergleichen manchmal als Angreifer gehandhabt werden (mit einem Angriffswurf und Angriffsbonus gegen die Rüstungsklasse der Ziele.)

Normale Charaktere entdecken eine Falle bei einem Ergebnis von 1 mit 1W6, wenn zuvor aktiv danach gesucht wurde. Dies entspricht einer Chance von 16,7%. Diebe haben die Spezialfertigkeit **Fallen Entdecken**

und Entschärfen, die stattdessen genutzt wird. Zwerge nutzen ihre spezielle Kenntnis von Architektur und Steinmetzarbeit. Zwergendiebe stellen hier einen Ausnahmefall dar; sie verwenden den jeweils höheren Fertigkeitswert. In sämtlichen Fällen dauert die Suche nach Fallen mindestens eine Runde je 10 Quadratfuß untersuchten Bereichs. Ein Charakter kann eine solche Suche für einen Bereich nur einmal durchführen, egal wie viele passende Fertigkeiten er besitzt.

Fallen Entdecken ist bei magischen Fallen nutzlos. Der SL kann entscheiden, dass Magiekundigen und Klerikern das Entdecken solcher Fallen bei einer 1 mit 1W6 gelingt.

Geheime Türen

Unter normalen Umständen, dauert die Suche nach geheimen Türen eine Runde je Charakter und je 10 Quadratfuß untersuchter Mauerfläche. Eine Geheimtür kann bei einem Wurf von 1 mit 1W6 gefunden werden; Spielfiguren mit Intelligenz 15 oder höher haben Erfolg bei einem Wurf von 1-2. Desweiteren erhalten Elfen eine höhere Chance, so dass sie bei einem Wurf von 1-2 mit 1W6 erfolgreich sind bzw. bei einem Wurf von 1-3 sofern ihre Intelligenz 15 oder höher ist. Der SL kann nach eigenem Ermessen Geheimtüren schaffen, die leichter oder schwieriger zu entdecken sind.

Die Suche mit mehreren Charakteren garantiert, dass die Geheimtüren letztlich gefunden werden; sollten allerdings die ersten beiden Suchenden scheitern, dauert die weitere Suche jeweils zwei Runden und danach jeweils eine Stunde, falls zuvor kein Erfolg erzielt wurde.

Das Entdecken einer Geheimtür nicht bedeutet, dass deren Mechanismus verstanden wird. Der SL kann weitere Proben und Handlungen der Figuren verlangen, bevor die Tür geöffnet werden kann.

Überleben im Dungeon

Wie im Kapitel **Ausrüstung** beschrieben, müssen normale Charaktere eine Tagesration und mindestens einen Liter Wasser am Tag zu sich nehmen.

Zwei Tage kann ein Charakter ohne ausreichenden Nahrungsmitteln aushalten. Danach verliert die Figur einen Trefferpunkt am Tag. Der Charakter kann außerdem keine Wunden durch Rast heilen; nur magische Heilung wirkt. Wird danach wieder ausreichend Nahrung aufgenommen, regeneriert der Charakter verlorene Trefferpunkte wie gewohnt.

Wassermangel beeinflusst Charaktere wesentlich schneller. Bereits nach dem ersten Tag ohne Wasser verliert die Figur 1W4 TP und weitere 1W4 TP an folgenden Tagen. Die Fähigkeit zu heilen wird bereits nach dem ersten Schadenswurf verloren.

Abenteuer in der Wildnis

Bewegung in der Wildnis

Die Reisegeschwindigkeit in der Wildnis ist abhängig von der Bewegungsrate unter Last bei Begegnungen, wie der Tabelle unten zu entnehmen ist:

Begegnungen und Kampf (Fuß pro Runde)	Wildnis (Meilen pro Tag)
10'	6
20'	12
30'	18
40'	24
50'	30
60'	36
70'	42
80'	48
90'	54
100'	60
110'	66
120'	72

Die Reisegeschwindigkeit einer Gruppe wird durch ihr langsamstes Gruppenmitglied bestimmt.

Überlandreisen

Die oben angegebenen Bewegungsraten sind gemessen an einer achtstündigen Reisezeit je Tag bei offenem, lichtem Gelände. Die Art des Geländes beeinflusst die Reisegeschwindigkeit:

Gelände	Faktor
Dschungel, Gebirge, Sumpf	x1/3
Wüste, Wald, Hügel	x2/3
Offen, Ebene, Pfad	x1
Straße (befestigt)	x1 1/3

Charaktere können einen Gewaltmarsch einlegen und zwölf Stunden am Tag reisen. In diesem Fall werden weitere 50% Entfernung zurückgelegt. Jeder Folgetag mit Gewaltmarsch nach dem ersten fügt Charakteren (und Tieren) einen Schaden von 1W6 Punkten zu. Ein Rettungswurf gegen Tod mit Konstitutionsbonus wird gewährt, um dem Schaden zu entgehen. Ein Misserfolg verbietet weitere solche Würfe. Nach einem Ruhetag beginnt dieser Vorgang von neuem.

Reisen zu Wasser

Reisen zu Wasser können mit einer Vielzahl von Booten oder Schiffen unternommen werden; die entsprechende Tabelle im Kapitel **Fahrzeuge** enthält nähere Informationen. Die Reisegeschwindigkeit basiert auf einem Reisetag von zwölf Stunden. Segelschiffe können 24 Stunden am Tag reisen, falls eine qualifizierte Besatzung

an Bord ist. Die Reisedistanzen je Tag können so verzweifachen werden. Dies gilt zusätzlich zu den unten angegebenen Modifikatoren. Der Faktor 2 ist aber nicht wirksam, wenn das Schiff jede Nacht ankert, wie es z.B. üblich ist, wenn dem Küstenverlauf gefolgt wird und auch dann nicht, wenn die Mindestanzahl an einsatzbereiten Besatzungsmitgliedern unterschritten wird.

Die Reisegeschwindigkeit von Segelschiffen ist abhängig von den Wetterbedingungen. Die folgenden Modifikatoren gelten beim Segeln mit dem Wind; gegen den Wind zu segeln erfordert es, zu **kreuzen** (von Landratten Zickzackfahren genannt) und setzt den Modifikator um zwei Zeilen auf der Tabelle zurück (z.B. von schwachem Wind zu geringem Wind.)

d12	Windrichtung
1	Nördlich
2	Nordöstlich
3	Östlich
4	Südöstlich
5	Südlich
6	Südwestlich
7	Westlich
8	Nordwestlich
9-12	Typische Windrichtung für diese Gegend

d%	Windstärke	Segeln
01-05	Windstille	x0
06-13	Geringer Wind	x1/3
14-25	Leichter Wind	x1/2
26-40	Schwacher Wind	x2/3
41-70	Mäßiger Wind	x1
71-85	Starker Wind	x1 1/3
86-96	Stürmischer Wind	x1 1/2
97-00	Sturm	x2

Windstille: Segelschiffe kommen nicht voran. Beruderte Boote können gemäß der Rudergeschwindigkeit reisen.

Stürmischer Wind: Es ist unmöglich, zu kreuzen.

Sturm: Kreuzen ist unmöglich und dem Sturm ausgesetzte Schiffe nehmen Schaden und können sinken; 1W8 TP Schaden je Stunde, die durch den Sturm gesegelt wird.

Flugreisen

Bei Flugreisen wird die Bewegungsrate für Überlandreisen verdoppelt. Geländeabhängigen Modifikatoren sind unwirksam. Die meisten geflügelten Kreaturen müssen mindestens mit einem Drittel ihrer Bewegungsrate fliegen, um sich in der Luft zu halten; für magische Gegenstände wie fliegende Teppiche gilt dies im Allgemeinen nicht.

Verlaufen und Verirrt

Abenteurer, die Straßen, Fährten, Flüssen, Bächen oder anderen markanten Landmarken folgen, verirren sich selten; begibt sich die Gruppe in fährtenloses Waldgebiet oder Wüstengebiet, kann sie sich verirren. Der SL würfelt verdeckt einen Rettungswurf gegen Tod modifiziert durch

den Weisheitswert des Gruppenführers (in der Regel der Charakter, der die Gruppe durch die Wildnis führt.) Alternativ dazu kann eine **Fertigkeitsprobe** auf Weisheit durchgeführt werden, sofern diese optionale Regel verwendet wird. Der SL entscheidet die Folgen eines gescheiterten Wurfs.

Gefolgsleute, Spezialisten und Söldner

Gelegentlich müssen Spielercharaktere einen NSC (Nichtspielercharakter) einstellen. Diese NSC sind meist den folgenden Kategorien zuzuordnen:

Gefolgsleute

Gefolgsleute sind enge Gefährten ihrer Arbeitgeber. Sie werden für einen Anteil des erwarteten Gewinns oder Schatzes angeheuert (typischerweise mindestens 15% des Einkommens des Arbeitgebers) und erhalten Unterhalt (Waffen, Rüstung, Proviant und etwas Ausrüstung.) Gefolgsleute sind meist loyal und bereit, vernünftige Risiken einzugehen; sie sind im Übrigen die einzigen angeheuerten Kräfte die einen Spielercharakter in ein Dungeon, eine Höhle oder eine Ruine begleiten würden.

Gefolgsleute anzuheuern ist aufwendig. Zuerst muss der Spielercharakter Werbung machen. Dafür werden oft Ausrufer angestellt, Anzeigen auf öffentlichen Plätzen ausgehängt oder andere NSC wie Gastwirte darum gebeten, potentielle Kandidaten auf das Gesuch aufmerksam zu machen. Es ist liegt beim Spielleiter, was im Einzelnen getan werden muss und wie erfolgreich ein SC damit ist.

Ist der Spielercharakter erfolgreich, werden sich die NSC bei ihm vorstellen. Der Spielleiter sollte das Bewerbungsgespräch mit dem Spieler spielen. Nachdem alle Angebote gemacht und Fragen geklärt worden sind, wird ein Reaktionswurf durchgeführt. Der Spielleiter würfelt mit 2W6 und addiert den Charisma Bonus des Spielercharakters zu dem Wurf. Zusätzlich kann der SL weitere Modifikationen vornehmen, die er für angemessen hält (z.B. ein Bonus von +1 für überdurchschnittliche Entlohnung oder das Angebot eines magischen Gegenstands wie ein **Schwert +1**, oder auch ein Malus, falls der Spielercharakter ein schlechtes Angebot macht.) Der Wurf wird wie folgt ausgewertet:

Modifizierter Würfelwurf	Ergebnis
2 oder weniger	Ablehnung, -1 auf weitere Würfe
3-5	Ablehnung
6-8	Versuch es erneut
9-11	Einverständnis
12 oder mehr	Einverständnis, +1 Loyalität

Ablehnung, -1 auf weitere Würfe. Aufgrund von Lästereien des NSC werden alle weiteren Reaktionswürfe mit einem Malus von -1 durchgeführt. In einer anderen Umgebung entfällt der Malus jedoch.

Bei **Versuch es erneut** ist der potentielle Gefolgsmann zögerlich und muss weiter überzeugt werden; der Spielercharakter sollte sein Angebot verbessern, um einen weiteren Wurf zu erhalten, z.B. indem er den Lohn erhöht. Sollte der Spielercharakter kein besseres Angebot machen, so wird ein weiteres Ergebnis von **Versuch es erneut** als **Ablehnung** gewertet.

Loyalität: Alle Gefolgsleute haben einen Loyalitätswert, der im Allgemeinen 7 beträgt und durch den Charisma Bonus des Arbeitgebers modifiziert wird. Der Loyalitätswert wird wie der Moralwert von Monstern oder Söldnern verwendet.

Ist das Ergebnis einer Loyalitätsprobe während eines Kampfes eine natürliche 2, so steigt der Loyalitätswert des Gefolgsmanns um 1. Loyalität 12 gilt als fanatisch: der Gefolgsmann würde nahezu jeder Bitte des Spielercharakters nachkommen und niemals aus einem Kampf fliehen. Der Spielleiter kann dennoch weiterhin Abzüge geltend machen, wenn der Spielercharakter solchen Gefolgsleuten Anweisungen gibt, hohe Risiken einzugehen.

Der Spielleiter führt am Ende eines jeden Abenteuers und nachdem die Schätze aufgeteilt wurden eine Loyalitätsprobe durch, um zu prüfen, ob der Gefolgsmann beim Spielercharakter bleibt. Modifikationen können angewendet werden; je nach Entlohnung bis zu zwei Punkte Bonus oder Malus.

Maximale Anzahl an Gefolgsleuten: Ein Spielercharakter kann höchstens vier (modifiziert durch den Charismabonus) Gefolgsleute anheuern. Jeder Versuch, zusätzliche Gefolgsleute anzuheuern, scheitert.

Stufe der Gefolgsleute: Normalerweise sind die potentiellen Gefolgsleute höchstens auf der halben Erfahrungsstufe des Arbeitgebers. Spielercharaktere der ersten Stufe können noch keine Gefolgsleute anstellen. SC der zweiten Stufe können nur Charaktere der ersten Stufe anheuern usw. Er ist klar, dass Gefolgsleute nie direkt die Stufe der Arbeitgebers erkennen können, genauso wie umgekehrt; aber der Spielleiter sollte diese Regel für

durchsetzen, um Spielbalance zu wahren. SC der ersten Stufe haben keine Gefolgsleute, da sie über kein nennenswertes Ansehen verfügen.

Erfahrung von Gefolgsleuten: Anders als sonstige angeheuerte NSC, sammeln Gefolgsleute Erfahrungspunkte; allerdings erhalten sie nur einen halben Anteil an EP. Näheres dazu im Kapitel **Charakterentwicklung** weiter unten.

Spezialisten

Spezialisten sind NSC, die für verschiedene Aufgaben angestellt werden können. Spezialisten gehen weder auf Abenteuer noch riskieren sie ihr Leben auf andere Weise, wie dem Kampf gegen Monster, dem Entschärfen von Fallen oder durch andere gefährliche Tätigkeiten. Stattdessen bieten sie Dienste bei Aufgaben an, die die Spielercharaktere normalerweise nicht selbst durchführen können, wie z.B. der Entwurf und der Bau eines Schlosses, das Abrichten von Tieren oder das Steuern von Schiffen.

Die Anzahl an Spezialisten, die ein Spielercharakter anheuern kann, ist nur durch deren Gold begrenzt; **Charisma** spielt hier keine Rolle.

Alchemist: 1000 GM pro Monat. Alchemisten werden meist für zwei Arbeiten angestellt: um Tränke zu brauen oder um einen Magiekundigen bei der magischen Forschung zu unterstützen.

Ein Alchemist kann Tränke brauen, wenn er über die nötigen Materialien verfügt und eine Probe oder eine verschriftlichte Formel des Trankes besitzt. Er benötigt dafür die gleiche Zeit und die gleichen Kosten wie ein Magiekundiger. Sie sind auch in der Lage, neue Tränke zu erforschen. Die Ressourcen sind für sie jedoch doppelt so hoch wie für Magiekundige.

Außerdem kann ein Magiekundiger, der einen magischen Gegenstand erschaffen möchte, den Alchemisten als Assistenten anheuern. In diesem Fall steigt die Wahrscheinlichkeit des Erfolgs um 15%.

Tierabrichter: 250 bis 750 GM pro Monat. Charaktere, die Greifen reiten wollen oder fleischfressende Affen als Wachen halten möchten, benötigen die Hilfe von Tierabrichtern. Die minimalen angegebenen Kosten gelten für durchschnittliche Tierabrichter, die 'normale' Tiere trainieren können, z.B. fleischfressende Affen; solche, die fähig sind, verschiedene Tiere oder monströse Kreaturen wie Greifen abzurichten fordern wesentlich mehr Lohn. Der Spielleiter entscheidet, wie lange das Abrichten eines Tieres dauert; in einigen Fällen kann das Abrichten mehrere Jahre dauern, was die Spielercharaktere sowohl lästig als auch teuer finden werden. Ein einzelner Tierabrichter kann nicht mehr als fünf Tiere gleichzeitig trainieren. Sofern ein Tier vollständig abgerichtet ist und sofort in den Dienst gestellt wird, ist kein weiteres Training notwendig.

Rüstungs- oder Waffenschmied: 100 bis 500 GM pro Monat. Charaktere, die Söldner anheuern oder

Söldnertyp	Kosten/Monat	Ausrüstung	Moral
Leicht, zu Fuß, Mensch	2	Lederrüstung, Schild und Langschwert	8
Leicht, zu Fuß, Elf	8	Lederrüstung, Schild und Langschwert	8
Leicht, zu Fuß, Ork	1	Lederrüstung und Speer	7
Schwer, zu Fuß, Mensch	3	Kettenrüstung, Schild und Langschwert	8
Schwer, zu Fuß, Zwerg	6	Kettenrüstung, Schild und Kurzschild	9
Schwer, zu Fuß, Ork	2	Kettenrüstung, Schild und Kurzschild	8
Schütze, Mensch	5	Lederrüstung, Kurzbogen und Kurzschild	8
Schütze, Elf	15	Kettenrüstung, Kurzbogen und Kurzschild	8
Schütze, Ork	3	Lederrüstung, Kurzbogen und Kurzschild	8
Armbrustschütze, Mensch	5	Kettenrüstung, Armbrust und Kurzschild	8
Armbrustschütze, Zwerg	12	Plattenrüstung, Armbrust und Kurzschild	9
Langbogenschütze, Mensch	9	Kettenrüstung, Langbogen und Kurzschild	8
Langbogenschütze, Elf	20	Kettenrüstung, Langbogen und Langschwert	8
Leicht, Reiter, Mensch	10	Lederrüstung, Schild, Lanze und Langschwert	8
Leicht, Reiter, Elf	22	Lederrüstung, Lanze, Kurzbogen und Langschwert	8
Mittel, Reiter, Mensch	15	Kettenrüstung, Schild, Lanze und Langschwert	8
Mittel, Reiter, Elf	33	Kettenrüstung, Lanze, Kurzbogen und Langschwert	9
Schwer, Reiter, Mensch	20	Plattenrüstung, Schild, Lanze und Langschwert	8

bewaffnete und gerüstete Gefolgschaft haben, werden den Dienst eines Rüstungsschmieds benötigen. Sie werden für

das Instandhalten der Ausrüstung von jeweils fünfzig Kämpfern benötigt. Werkzeug und Material sind in den o.a. Kosten nicht inbegriffen, die Kosten für die Gesellen des Schmiedes dagegen schon; die meisten dieser NSC haben 1W4 Gesellen.

Teurere Rüstungs- und Waffenschmiede können beim Schmieden von magischen Waffen und Rüstungen assistieren; in diesem Fall ist der angestellte Charakter ein Spezialist, ein Experte für einen speziellen Rüstungs- oder Waffentyp und wird einen höheren Preis verlangen. Solche NSC werden nur selten einfachen Arbeiten, wie dem Instandhalten von Waffen und Rüstungen für militäre Einheiten einwilligen.

Ingenieur: 750 GM pro Monat. Wer eine Festung, ein Schiff oder eine andere ähnliche Konstruktion bauen möchte, benötigt dafür einen Ingenieur. Die Umsetzung großer Projekte erfordert oft mehrere Ingenieure.

Gelehrter: 1500 GM pro Monat. Gelehrte sind Experten für meist altes und obskures Wissen. Viele haben ein spezielles Interesse (z.B. 'Elfenmigration des Zweiten Zeitalters') kennen aber darüber hinaus viele weitere Fakten oder haben Zugriff auf entsprechende Quellen. Die angegebenen Kosten sind das Minimum, um einen Gelehrten mit seiner Bibliothek, Sammlung usw. zu unterhalten. Stellt der Dienstherr eine besonders schwierige Frage, können Zusatzkosten für Material und Recherche entstehen.

Besatzung von Schiffen: Kosten siehe Tabelle. Eine Besatzung für Wasserfahrzeuge besteht aus verschiedenen NSC. Es werden mindestens Matrosen und ein Kapitän benötigt; Ruderer werden auf Galeere benötigt sowie ein Navigator auf Schiffen, die sich aus Küstennähe entfernen.

Besatzungstyp	Kosten/Monat
Kapitän	300 GM
Navigator	200 GM
Matrose	10 GM
Ruderer	3 GM

Typischerweise sind solche Charaktere normale Menschen (NM) und ohne Rüstung; sie sind mit Keulen, Dolchen oder Kurzschwertern bewaffnet. Spielercharaktere können mit entsprechendem Hintergrund die Position des Kapitäns einnehmen, aber ohne Erfahrung werden sie

Schwierigkeiten haben, den Respekt der Matrosen zu erlangen (der Moralwert solcher Seeleute sinkt um 2 bei einem unerfahrenen Kapitän.)

Söldner

Söldner sind bezahlte Krieger. Sie werden im Allgemeinen in Einheiten von Zügen angeworben: das sind jeweils zweiunddreißig bis achtundvierzig Kämpfer, aufgeteilt in zwei bis vier Truppen an Soldaten, die jeweils von einem Unteroffizier geführt werden, während der Zug von einem Leutnant und einem Feldwebel geführt wird. Zwei bis fünf Züge werden zu Kompanien zusammengefasst, die von einem Hauptmann und seinem Ersten Offizier als Assistent befehligt werden.

Da sich Söldner meist aus Truppen von Veteranen rekrutieren, ist der durchschnittliche Söldner ein Kämpfer der Stufe 1; 10% der Unteroffiziere und 50% der Feldwebel sind Stufe 2. Ein Söldnerleutnant ist im Allgemeinen Stufe 2, während ein Hauptmann zwischen Stufe 2 und 4, sein Erster Offizier Stufe 2 oder 3 ist. Größere Söldnereinheiten stehen Spielercharakteren für gewöhnlich nicht zur Verfügung, solange sie keine hohen Erfahrungsstufen erreicht haben.

Söldner betreten fast nie ein Dungeon, eine Höhle oder eine Ruine, solange diese nicht vollständig geräumt ist. Sie sind an militärische Einsätze im Freien gewöhnt; Spielerfiguren hoher Stufen können Söldner zur Verteidigung ihrer Festungen und anderer Besitztümer anstellen.

Söldner, die in der Festung einer Spielerfigur wohnen, benötigen mindestens 200 Quadratfuß Wohnfläche, kosten jedoch 25% weniger im Monat, da dies mit Unterkunft und Verpflegung verrechnet wird. (Elfensöldner, dagegen, benötigen jeweils 500 Quadratfuß Wohnfläche, um die Kosten so zu reduzieren, da sie bessere Wohnbedingungen fordern.)

Weitere Informationen sind im Kapitel **Festungen** nachzulesen.

Werte für die verschiedenen Arten von Söldner sind unten angegeben; die Angaben beziehen sich auf Charaktere der ersten Stufe und sollten für höherstufige Figuren angepasst werden. Die Kosten werden für jeden einzelnen Söldner mit seiner Erfahrungsstufe multipliziert. Die Preise sind in Goldmünzen pro Monat angegebenen.

Charakterentwicklung

Erfahrungspunkte (EP)

Erfahrungspunkte werden für besiegte Monster verteilt sowie für weitere Herausforderungen soweit der SL es für angemessen hält. Die folgende Tabelle zeigt die EP Werte für Monster. Ist bei einem Monster sowohl eine Charakterstufe wie auch die Anzahl Trefferwürfel angegeben, wird der höhere Wert als Monsterstufe verwendet. Der SL kann Herausforderungen, die nicht mit Kampf zu tun haben, ebenfalls eine Stufe oder einen festen EP Wert zuordnen.

Je Sternchen neben den Trefferwürfeln der Monster, wird der Bonus für spezielle Eigenschaften addiert. Ein Monster mit der Angabe Trefferwürfel 2** ist demnach 125 EP wert.

Bei Monstern mit mehr als 19 Trefferwürfeln werden 750 EP zum EP Wert und 25 EP zum Bonus für Boni wegen spezieller Eigenschaften addiert.

Nach dem Ermitteln der verdienten EP in einem Abenteuer, sollte der Betrag durch die Anzahl der Abenteurer geteilt werden. Gefolgsleute erhalten jeweils einen halben Anteil; eine Gruppe aus vier Spielercharakteren und einem Gefolgsmann hat demnach viereinhalb Mitglieder. Wenn von der Gruppe 2000 EP verdient wurden, beträgt ein voller Anteil 444 EP. Der Gefolgsmann erhält einen halben Anteil von 222 XP.

Kein Charakter darf in einem Abenteuer mehr als eine Stufe durch verdiente Erfahrungspunkte aufsteigen. D.h., wenn Barthol als Dieb der ersten Stufe mit 1000 EP auf ein Abenteuer geht und während des Abenteuers weitere 2000 EP verdient (eine erstaunliche Leistung), hätte er insgesamt 3000 EP und wäre ein Dieb der dritten Stufe. Da dieser rasante Aufstieg nicht erlaubt ist, steigt er stattdessen bis zu einem Gesamtwert von 2499 EP auf, einem Punkt weniger als nötig, um die dritte Stufe zu erreichen. Er beginnt sein folgendes Abenteuer mit der zweiten Stufe.

Trefferwürfel der Monster	EP Wert	Bonus für spezielle Eigenschaften
Weniger als 1	10	3
1	25	12
2	75	25
3	145	30
4	240	40
5	360	45
6	500	55
7	670	65
8	875	70
9	1,075	75
10	1,300	90
11	1,575	95
12	1,875	100
13	2,175	110
14	2,500	115
15	2,850	125
16	3,250	135
17	3,600	145
18	4,000	160
19	4,500	175



TEIL 5: BEGEGNUNGEN

Ich hob meinen Schild, um eines der Skelette abzuwehren und schlug mit dem Schwert auf ein anderes ein, traf jedoch daneben. Morgenstern schwang ihr Schwert, doch sie Hieb schien gegen das knochige Monster ohne Wirkung. Apoqulis stand noch an der Tür und erhellte den Raum mit einer Fackel; von Barthal war keine Spur.

Apoqulis hob sein heiliges Symbol und rief mit lauter Stimme: "Im Namen Thas, weichet!" Zu meiner Überraschung wandten sich mehrere der Monster um und flohen durch die Tür, als seien sie von Angst gepackt. Leider blieben noch genug von ihnen im Raum übrig.

Während ich dies im Augenwinkel mitbekam, hackte ich weiter auf die Monster ein. Es brauchte zwei harte Schläge, um das erste zu Boden zu bringen; Morgenstern hatte scheinbar ähnliche Schwierigkeiten mit den Monstern. Dann wurde sie von einem Skelett getroffen, nur eine kleine Wunde, aber ich war doch froh, dass ich einen Teil unseres Gewinns der vergangenen Exkursion in eine gute Plattenrüstung investierte. Ich schüttelte Treffer von mir, die mich verletzt hätten, würde ich noch Kettenrüstung tragen.

Zu meiner Überraschung sah ich Apoqulis eines der Monster mit einem einzigen Hieb niederstrecken, kurz darauf ein weiteres. Sein Streitkolben schien effektiver gegen die Skelette als unsere Schwerter. Als ich endlich ein zweites Monster erschlug, erschallte ein markerschütternder Schrei ... es war Barthal, der weiter hinten im Korridor dabei war, etwas zu werfen.

Das Brechen von Glas war zu hören und ich spürte Wasserspritzer im Gesicht. Mehrere der Skelette begannen, sich in Rauch aufzulösen, ein anderes fiel in sich zusammen. Heiliges Wasser, dachte ich, hatte aber kaum Zeit darüber nachzudenken. Ich schlug einfach weiter auf die Monster ein.

Als sie endlich besiegt waren, hatte ich mir eine Wunde zugezogen, Morgenstern erlitt eine zweite. Uns blieb noch ein Heiltrank von denen, die Apoqulis' Tempel uns mitgab; Morgenstern wollte, dass ich ihn trank, doch ich sah sofort, dass sie ihn nötiger hatte und forderte sie zum Trinken auf.

Dann wandten wir uns wieder dem Sarkophag zu...

Spielordnung

Wenn die Gruppe auf potentielle Gegner trifft, wird die Zeit in Kampfrunden (KR) gezählt, die jeweils 10 Sekunden dauern. Bevor ein Kampf beginnt, wird auf Überraschung geprüft (siehe unten). Nicht überraschte Charaktere würfeln Initiative und handeln in der Reihenfolge der Ergebnisse ihrer Initiativwürfe.

Überraschung

Bei Überraschung wird für jede Seite, die überrascht sein könnte, mit 1W6 gewürfelt; die meisten normalen Figuren sind bei einem Wurf von 1-2 überrascht. Überraschte Charaktere können einen Kampfrunde nicht handeln. Charaktere oder Kreaturen, die gut versteckt sind und darauf vorbereitet sind, einen Angriff aus dem Hinterhalt durchzuführen, überraschen bei einem Wurf von 1-4 auf 1W6. Einige Charaktere und Kreaturen (z.B. Elfen) sind nur schwer zu überraschen; bei ihnen wird 1 von der Würfelspanne abgezogen.

Ein Beispiel: Darion, ein menschlicher Kämpfer und Morgenstern, eine elfische Kämpferin/Magiekundige öffnen eine Tür und sehen sich unerwartet einer Gruppe Goblins gegenüber. Der SL würfelt 1W6 für die Goblins; bei einem Wurf von 1-2 sind sie überrascht. Dann würfelt der SL 1W6 für Darion und Morgenstern. Ist das Ergebnis 1, sind

beide überrascht; bei einem Ergebnis von 2 ist nur Darion überrascht. Falls das Ergebnis 3 oder höher sein sollte, ist keiner der beiden überrascht.

Überraschte Charaktere oder Kreaturen stehen wie angewurzelt für eine Runde stehen. Sie können sich noch verteidigen; ein Malus für die Rüstungsklasse fällt nicht an, aber während dieser Runde können sie sich weder bewegen noch angreifen.

Reaktionen von Monstern

Wenn eine Gruppe von Spielercharakteren auf Monster trifft, ist es wichtig zu bestimmen, wie die Monster reagieren. In vielen Fällen ist die Reaktion offensichtlich ... Eine Gruft bewachende Zombies werden etwaige Eindringlinge so gut wie immer angreifen.

In den Fällen, in denen die Reaktion der Monster auf die Begegnung mit der Gruppe nicht eindeutig ist, wird ein **Reaktionswurf** vorgenommen. Der Spielleiter würfelt 2W6 und berücksichtigt den Charisma-Modifikator der führenden Figur sowie weitere Modifikatoren, die er für angebracht hält und vergleicht das Ergebnis mit der unten angegebenen Tabelle:

Tabelle Reaktionswurf

Würfelergebnis (nach Modifikation)	Ergebnis
2 oder weniger	Sofortiger Angriff
3-7	Mißgünstig
8-11	Wohlwollend
12 oder höher	Äußerst wohlwollend

Ein Ergebnis von 2 oder weniger bedeutet, dass sich die Monster von den Charakteren so bedroht oder beleidigt fühlen, dass sie sofort angreifen. Mißgünstig bedeutet, dass die Monster die SC nicht mögen und unter für sie selbst günstigen Umständen angreifen würden. Wohlwollend bedeutet, dass sie die Charaktere im Falle einer Unterhandlung möglicherweise weiterziehen lassen; es bedeutet nicht, dass die Monster die SC mögen. Äußerst wohlwollend bedeutet, dass ein oder mehrere Monster die Charaktere mögen; das heißt keinesfalls, dass sie ihnen ihre Schätze überlassen werden, aber die Monster würden in einer Weise kooperieren, die beiden Seiten von Vorteil ist.

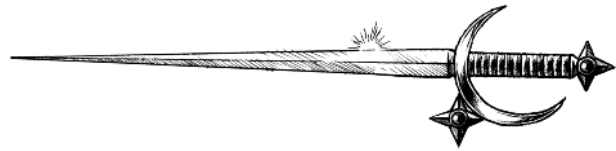
Wie immer obliegt die Interpretation der Ergebnisse dem SL, der auch entscheiden kann, das Ergebnis zu ändern, sofern dies das Spiel für alle unterhaltsamer macht.

Initiative

Zu Beginn jeder Runde wird für jeden Charakter und jedes Monster 1W6 gewürfelt. Dieser Wurf wird durch den Geschicklichkeitswert modifiziert. Hohe Ergebnisse handeln zuerst. Figuren und Monster mit gleichen Ergebnissen handeln simultan. Der SL kann einzelne Würfe für ganze Gruppen (z.B. ähnlicher Monster) durchführen.

Der SL zählt die Initiative herunter und jede Figur kann in Reihenfolge bei ihrem Ergebnis handeln. Handlungen können auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden. Entscheidet sich jemand, auf die Handlung einer anderen zu warten, so handelt der Wartende erst dann, wenn die Figur, auf die gewartet wird, auch an der Reihe ist. In diesem Fall handeln beide simultan, als hätten sie dasselbe Ergebnis gewürfelt.

Ein Charakter, der eine lange Waffe führt (z.B. einen Speer) kann einen heranstürmenden Gegner auf dessen Initiativewurf angreifen und simultan mit ihm angreifen, selbst wenn er einen niedrigeren Initiativewurf abgelegt hat.



Kampf

Jede Figur kann sich, wenn sie an der Reihe ist, im Kampf innerhalb ihrer Reichweite bewegen (in der Regel 40') und angreifen, sofern ein Gegner in Reichweite ist. Nach dem Angriff kann die Figur sich nicht mehr bewegen, bis sie in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist.

Gegner die weiter als 5' von einander entfernt sind, können sich frei bewegen, aber sobald sie diese Distanz unterschreiten, sind im Nahkampf verwickelt, und es gelten die Regeln für **Defensive Bewegung**.

Rennen

Figuren können sich entscheiden, zu rennen; rennende Figuren dürfen normalerweise nicht angreifen (siehe **Sturmangriff**). Rennende Figuren können sich bis zum Zweifachen ihrer Reichweite bewegen. Sie dürfen eine Anzahl Runden gleich ihres zweifachen Konstitutionswerts rennen, danach sind sie erschöpft und können nur noch gehen (gemäß ihrer normalen Bewegungsrate). Monster für die kein Konstitutionswert gegeben ist, dürfen 24 Runden rennen. Erschöpfte Figuren müssen mindestens eine Spielrunde ruhen, bevor sie erneut rennen können.

Wendigkeit

Die folgenden Regeln sind optional. Sie werden nur für wenige Dungeon-Abenteuer benötigt, sind aber eine hilfreiche Ergänzung für Kämpfe in der Wildnis, insbesondere bei Kämpfen zu Wasser oder wenn einige oder alle Beteiligten fliegen.

Charaktere, Kreaturen und Fahrzeuge verschiedener Art haben eine Wendedistanz. Diese ist in Fuß nach der Bewegungsrate in Klammern angegeben und bestimmt, wie weit sie sich mindestens bewegen müssen, bevor ein Richtungswechsel im Kampf stattfinden kann.

Alle normalen Spielercharaktere und die meisten Kreaturen normaler Größe, die sich zu Land bewegen, haben eine Wendedistanz von 5'. Ist keine Wendedistanz angegeben, kann von 5' ausgegangen werden.

Ein Richtungswechsel ist für gewöhnlich eine Drehung um 90° (ein rechter Winkel); auf einer Karte mit quadratischen Feldern bedeutet ein Richtungswechsel daher, dass sich die Figur zur Quadratseite links oder rechts ihrer bisherigen Blickrichtung dreht. Eine halbe Drehung (45°) zählt als vollständiger Richtungswechsel. Falls Hexfelder verwendet werden, ist eine "diagonale" Bewegung nicht möglich,

daher bedeutet Richtungswechsel hier eine 60°-Drehung zur linken oder rechten Hexfeldseite.

Es gibt ein paar Ausnahmen zu dieser Regel:

Zunächst darf jede Figur, die sich in der Kampfrunde nicht von ihrer Ausgangsposition entfernt, so viele Richtungswechsel vornehmen, wie sie will. Bedingt ist dies nur durch bestimmte Umstände; ein Pferd in einem engen Korridor ist z.B. stark eingeschränkt.

Körperlose fliegende Wesen, wie Geister, können zu jeder Zeit während der Bewegung Richtungswechsel vornehmen.

Rennende Kreaturen (d.h. mit doppelter Bewegungsrate) können keine Richtungswechsel von mehr als 60° vornehmen und ihre Wendedistanz nimmt um 10' zu (oder, falls sie normalerweise 5' beträgt, wird auf 10' erhöht.)

Außerdem können sich die meisten Kreaturen ein Feld seitwärts bewegen, während sie ihre Blickrichtung beibehalten, allerdings nur bei normaler Geschwindigkeit, nicht beim Rennen. Ein Feld bedeutet entweder 5' oder 10' abhängig von der verwendeten Karte oder dem Spielfeld.

Flughöhe

Bei Kämpfen, die in drei Dimension stattfinden, besitzt jede Kreatur und jedes Gefährt eine Angabe der Höhe (beim Fliegen) oder der Tiefe (unter Wasser). Bei Kämpfen zu Luft oder zu Wasser sollte mindestens eine Figur auf einer relativen Höhe/Tiefe von 0 beginnen; außerdem kann jederzeit ein neues 0-Niveau festgelegt werden, um das Spiel zu vereinfachen: die Flughöhe aller Kreaturen und Fahrzeuge wird dann angepasst.

Beschwingte Wesen können bis zu 10' an Höhe gewinnen, nachdem sie die Distanz ihrer Manövrierfähigkeit nach vorne zurückgelegt haben und können Höhe bis zu dem Zweifachen ihrer normalen Bewegungsrate verlieren; falls die Kreatur sich nicht mit mindestens einem Drittel seiner normalen Geschwindigkeit horizontal bewegt, fällt sie für eine Runde mit maximaler Geschwindigkeit. Schwebende Kreaturen oder Fahrzeuge (Ballon, der Zauber **Fliegen**, fliegende Teppiche usw.) können senkrecht mit bis zur Hälfte ihrer normalen Geschwindigkeit steigen ohne sich horizontal zu bewegen, allerdings können sie nur mit ihrer normalen Geschwindigkeit fallen, sofern sie nicht die Fähigkeit des Schwebens verlieren.

Sturmangriff

Unter Umständen dürfen Charaktere und Kreaturen angreifen, nachdem sie gerannt sind. Ein solcher sog. Sturmangriff ist an mehrere Bedingungen gebunden. Zunächst muss sich der stürmende Charakter mindestens 10' bewegen. Die Bewegung muss in mehr oder weniger

gerader Linie und unbehindert in Richtung des beabsichtigten Ziels erfolgen. Schließlich muss der Angreifer eine geeignete Waffe (z.B. einen Speer, eine Lanze oder andere Stangenwaffen) verwenden. Bestimmte Monster, z.B. welche mit Hörnern, sind in der Lage, ihre natürlichen Waffen bei Sturmangriffen einzusetzen. Der Angreifer muss zu Beginn seiner Bewegung Sichtkontakt zu seinem Ziel haben, sonst kann kein Sturmangriff durchgeführt werden.

Der Angriffswurf eines Sturmangriffs wird mit einem +2 Bonus durchgeführt. Der Angreifer erhält einen -2 Malus für die verbleibende Runde. Trifft der Angriff, so wird der Schaden verdoppelt.

Waffen gegen Sturmangriffe setzen: Speere, Stangenwaffen und bestimmte andere Stichwaffen verursachen doppelten Schaden, wenn sie gegen Sturmangriffe auf den Boden gesetzt werden. Dazu muss die Figur, gegen die der Sturmangriff gerichtet ist, den gleichen oder einen höheren Initiativewert haben; der Charakter, der die Waffe gegen den Sturmangriff setzt, wartet ab (siehe **Initiative**): beide Angreifer handeln gleichzeitig.

Ausweichen und Verfolgen

Will eine Gruppe von Abenteurern nichts lieber, als einer Gruppe von Monstern auszuweichen (oder die Monster den Abenteurern...), kann sie dies versuchen, wenn sie an der Reihe ist. Sollte eine Gruppe überrascht sein und die andere nicht, kann jene automatisch fliehen. Es sei denn etwas anderes hindert sie am Gehen.

Der SL kann die Verfolgung leicht ausspielen und die Bewegung auf seiner Karte verfolgen (die Spielercharaktere können keine Karten zeichnen, während sie durch Dungeon oder Wildnis rennen.) Jedes Mal, wenn ein Charakter durch eine Tür rennt, eine harte Kurve nimmt usw. kann der SL einen Rettungswurf gegen Tod verlangen (+Geschicklichkeitsbonus); mißlingt der Wurf, stürzt der Charakter an dieser Stelle und bewegt sich in dieser Runde nicht weiter; er kann in der nächsten Runde aufstehen und sich bewegen, wenn er an der Reihe ist.

Jedes Mal, wenn die Verfolger auf Distanz von höchstens 5' (Nahkampfdistanz) zu Beginn einer Runde gelangen, können sie Nahkampfangriffe ausführen; für die Fliehenden gelten die Regeln zur **defensiven Bewegung**, sofern sie die Flucht fortsetzen nachdem die Angreifer in Nahkampfdistanz gekommen sind.

Falls die fliehenden Charaktere für eine Runde außer Sicht der Verfolger kommen, können sie entkommen.

Defensive Bewegung

Wendet eine Figur einem nahen Gegner den Rücken zu und beginnt sie sich zu bewegen, so erhält dieser Gegner einen freien Angriff mit einem Angriffsbonus von +2, selbst dann, wenn er bereits seine Angriffe in dieser Runde

Rückseitiger Angriff

Wer einen Gegner von hinten angreift, erhält einen +2 Angriffsbonus. Dies ist nicht mit der Fähigkeit Schleichen kombinierbar (siehe **Diebe**.)

Tabelle der Angriffsmodifikatoren

Kämpfer ES	Kleriker / Diebe ES	Magiekundige ES	Monster Treffewürfel	Angriffsbonus
NM			Weniger als 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20		8-9	+8
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32 oder mehr	+16

ausgeführt haben sollte. Gegner mit Angriffsroutinen greifen nur mit einem Angriffsmodus an; z.B. kann ein Tiger mit einer Klaue/Klaue/Biss-Routine nur einmal beißen oder eine Klaue verwenden.

Alternativ dazu kann sich eine Figur zurückziehen (bis zu Hälfte der normalen Bewegungsrate) während sie noch weiterkämpft (sofern der Gegner in Reichweite bleibt.) Dies wird als **kämpfender Rückzug** bezeichnet. Der verfolgende Gegner erhält dabei keinen Angriffsbonus.

Wie man angreift

Ein Angriffswurf wird mit 1W20 durchgeführt, und der Angriffsbonus (AB) des Angreifers wird addiert; bei Nahkampfangriffen wird zusätzlich der Kraftbonus, für den Fernkampf gilt der Geschicklichkeitsbonus. Außerdem werden situative Modifikatoren berücksichtigt. Ein Angriff ist erfolgreich, wenn das Gesamtergebnis des Wurfes gleich oder größer der Rüstungsklasse (RK) des Gegners ist. Dann werden die resultierenden Schadenspunkte erwürfelt. Zeigt der Würfel eine 20 (natürliche 20) ist der Angriff in jedem Falls gelungen, sofern der Gegner überhaupt getroffen werden kann (z.B. manche Monster, können nur von silbernen oder magischen Waffen verletzt werden und werden bei einer natürlichen 20 mit normalen Waffen nicht verletzt.)

Normale Menschen

Der Eintrag NM in der Tabelle bezieht sich auf normale Menschen oder Charaktere der Stufe 0. Diese Charaktere sind für gewöhnlich Handwerker, Ladenbesitzer, Mägde und andere Nichtspielercharaktere, die im Spiel auftreten. Menschenähnliche Rassen (wie Zwerge) haben nur wenige Charaktere der Stufe 0 unter sich; die meisten 0.Stufe Figuren sind Menschen.

Menschen der Stufe 0 haben meist 1W4 Trefferpunkte und sind für gewöhnlich nicht im Umgang mit Waffen geschult. Rekruten der Stufe 0, die bisher keine Schlachten erlebt haben, haben 1W6 Trefferpunkte und dürfen Waffen wie Kämpfer führen.

Der SL sollte keine Zeit darauf verwenden, die Eigenschaften solcher Charaktere auszuarbeiten; sie sind durchschnittlich, extreme Werte sind selten. Ein Schmied hat möglicherweise Kraft 13 oder ein Gelehrter Intelligenz 16. Im Allgemeinen müssen keine Details für diese Figuren bestimmt werden.

Angriffsbonus von Monstern

Der Angriffsbonus von Monstern wird von deren Trefferpunktewürfeln abgeleitet. Modifikatoren der Trefferpunktewürfel werden dabei ignoriert; d.h. ein

Monster mit 3+2 Trefferwürfeln, oder eines mit 3-1, gilt als eines mit 3 Trefferwürfeln. Die Ausnahme bilden Monster mit 1-1 oder weniger Trefferwürfeln, diese haben einen Angriffsbonus von +0.

Nahkampf

Nahkampf erfolgt, wenn ein Charakter sich einem Monster oder anderem Gegner genähert hat und angreift. Nahkampfwaffen oder Angriffe können nur gegen Figuren verwendet werden, die mit dem Angreifer im Nahkampf verwickelt sind.

Schusswaffen

Schusswaffen können verwendet werden, um Gegner über weite Distanz anzugreifen. Die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel beeinflusst den Angriffswurf, wie der Tabelle **Reichweiten von Fernkampfwaffen** im Kapitel **Charaktere** zu entnehmen ist. Ziele in kurzer Entfernung werden mit einem +1 Modifikator angegriffen, Ziele in mittlerer Entfernung mit einem +0 Modifikator und solche in weiter Entfernung mit einem -2 Modifikator. Ziele die weiter entfernt sind, können nicht effektiv angegriffen werden.

Versucht ein Charakter, seine Fernkampfwaffe gegen einen Gegner in Nahkampfdistanz von bis zu 5' zuverwenden, wird ein Malus von -5 fällig, da er versuchen

muss, den Angriffen seines Gegners auszuweichen. Ausgenommen davon ist der Fall, dass der Angreifer unbemerkt hinter seinem Ziel steht oder dieses abgelenkt ist und den Angreifer nicht attackieren kann; in diesem Fall gilt der normale +1 Bonus für kurze Entfernung sowie der +2 Bonus für den rückseitigen Angriff, d.h., insgesamt +3.

Deckung

Charaktere können bei Fernkampfangriffen Deckung suchen oder sich verbergen. Es wird zwischen zwei Arten der Deckung unterschieden: harte Deckung, die das Geschoss stoppt oder verlangsamt, wie z.B. ein starker Baumstamm oder eine Mauer; und *weiche* Deckung, die die Sicht auf das Ziel erschwert, aber das Geschoss nicht aufhält, z.B. Nebel oder Dickicht. Deckung erschwert es, das Ziel zu treffen, weswegen ein Malus auf den Angriffswurf fällig wird. Je nach dem wie sehr das Ziel verdeckt ist, variiert der Malus zwischen -1 (25% Deckung) bis -4 (90% Deckung.) Bei harter Deckung sollten diese Modifikatoren verdoppelt werden.

Schussgeschwindigkeit

Fernkampfwaffen haben für gewöhnlich eine Schussgeschwindigkeit von einem Schuss pro Runde. Armbrüste sind eine Ausnahme, da das Nachladen zeitaufwändig ist.

Kleriker vs. Untote Tabelle

Kleriker Stufe	Skelett	Zombie	Ghoul	Wight	Wraith	Mumie	Spectre	Vampir
1	13	17	19	No	No	No	No	No
2	11	15	18	20	No	No	No	No
3	9	13	17	19	No	No	No	No
4	7	11	15	18	20	No	No	No
5	5	9	13	17	19	No	No	No
6	3	7	11	15	18	20	No	No
7	2	5	9	13	17	19	No	No
8	T	3	7	11	15	18	20	No
9	T	2	5	9	13	17	19	No
10	T	T	3	7	11	15	18	20
11	D	T	2	5	9	13	17	19
12	D	T	T	3	7	11	15	18
13	D	D	T	2	5	9	13	17
14	D	D	T	T	3	7	11	15
15	D	D	D	T	2	5	9	13
16	D	D	D	T	T	3	7	11
17	D	D	D	D	T	2	5	9
18	D	D	D	D	T	T	3	7
19	D	D	D	D	D	T	2	5
20	D	D	D	D	D	T	T	3

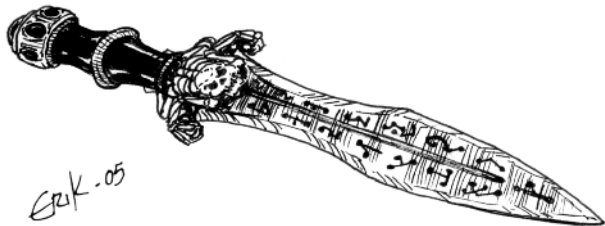
BEGEGNUNGEN

Eine leichte Armbrust kann einmal alle zwei Runden verwendet werden. Der Träger kann während des Nachladens keine andere Handlung oder Bewegung durchführen. Eine schwere Armbrust kann einmal alle drei Runden verwendet werden, das Nachladen dauert zwei Runden; währenddessen kann keine andere Handlung durchgeführt werden.

Der Angreifer kann die Waffe nach Gebrauch fallen lassen und zu einer anderen Waffe wechseln, anstatt nachzuladen. Außerdem ist es möglich, mehrere Armbrüsten im Voraus zu laden und nacheinander zu verwenden. In Dungeons ist diese Strategie zwar ungewöhnlich, aber bei befestigter Verteidigung durchaus sinnvoll.

Granatenähnliche Geschosse

Beim Wurf granatenähnlicher Geschosse (z.B. Ölfaschen) bedeutet ein erfolgreicher Angriffswurf einen direkten Treffer. Andernfalls würfelt der SL mit 1W10 und liest an dem Diagramm unten ab, wo das Geschoss landet. Jedes Zahlenfeld repräsentiert ein Bereich bzw. Feld von 10 Quadratfuß um das gewählte Ziel.



BASIC FANTASY RPG

(hinten)		
	0	
7	8	9
5	Ziel	6
2	3	4
	1	
(vorne)		

Geschosse, die nicht treffen

Mit der Ausnahme von granatenähnlichen Angriffen, gelten die Geschosse von Fernkampfwaffen, die nicht treffen, für gewöhnlich als verloren. Wird die Waffe in ein Handgemenge gefeuert, in dem auch Verbündete des Schützen verwickelt sind, entscheidet der SL, welche Verbündeten getroffen werden könnten und führt nacheinander Angriffswürfe gegen jeden einzelnen von ihnen durch bis entweder einer getroffen ist oder keiner getroffen wurde. Die Würfe werden mit dem normalen Angriffsbonus des Angreifers ausgeführt.

Diese Regel wird auch bei solchen Angriffen von Monsters angewendet. Auch hier führt der SL die Proben durch.

Die Regel ist absichtlich vage beschrieben; der SL muss, unter Berücksichtigung der Kampfsituation, bestimmen, wann und wie die Regel angewendet wird. Es wird empfohlen, dass nicht mehr als drei Verbündete als mögliche Ziele werden.

Schaden

Bei erfolgreichem Angriff würfelt der Angreifer den Schaden entsprechend der verwendeten Waffe. Bei Nahkampfangriffen sowie Wurfaffen wird der Kraftmodifikator addiert bzw. subtrahiert. Der Kraftbonus wirkt in der Regel nicht bei Bogen und Armbrüsten.

Der Bonus magischer Waffen wird ebenfalls zum Schadenswurf addiert (und der Malus verfluchter Waffen abgezogen.) Ein erfolgreicher Angriff verursacht immer mindestens einen Trefferpunkt Schaden unabhängig etwaiger Abzüge.

Wie an anderer Stelle erklärt, ist eine Figur deren Trefferpunkte auf 0 fallen, tot.

Temporärer Schaden

Angreifer können entscheiden, einen betäubenden Angriff durchzuführen. Sie erhalten einen -4 Malus auf den Angriffswurf und verursachen halben Schaden. Die meisten Waffen können so verwendet werden.

Fallen die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 und erlitt er teilweise temporären Schaden, wird er bewußtlos, anstatt zu sterben. Jeder weitere Schaden gilt aber als tödlich, so dass die Möglichkeit besteht, dass eine Figur zu Tode geprügelt wird. Eine Figur, die bewusstlos geschlagen wurde, wacht nach 1W4 Spielrunden mit 1 TP auf. Sie kann auch von einer anderen Figur nach 2W10 Kampfrunden aufgeweckt werden.

Waffenloser Kampf

Will eine Figur mit Faustschlägen oder Tritten angreifen, verursacht sie 1W3 temporären Schaden mit Schlägen und 1W4 mit Tritten; Tritte erhalten einen -2 Angriffsmodifikator. Ein Charakter in Lederrüstung oder ohne Rüstung, der versucht einen Gegner in Metallrüstung anzugreifen, fügt sich den Schaden selbst zu.

Der SL entscheidet welche Monster erfolgreich waffenlos angegriffen werden können. Alle Charakterklassen können waffenlosen Kampf anwenden.

Ring

Ring erfordert einen erfolgreichen Angriffswurf, der zunächst nur bestätigt, dass der Angreifer seinen Gegner mit einem Griff zu fassen bekommt. Der Griff wird gehalten bis der Angreifer ihn löst oder dem Verteidiger bei seiner nächsten Handlung (gemäß der Initiative) ein Rettungswurf gegen Tod gelingt. Ein erfolgreicher Angriff beim Ringen bedeutet, dass Angreifer und Verteidiger dasselbe Feld einnehmen - sofern Miniaturen verwendet werden.

Wurde ein Gegner erfolgreich in den Griff genommen, kann der Angreifer automatisch temporären Schaden zufügen, den Gegner am Sprechen hindern, einfache magische Gegenstände verwenden (z.B. Ringe) und jede andere Handlung durchführen, die der SL erlaubt. Der Angreifer kann versuchen, seinem Gegner einen Gegenstand zu entreißen (z.B. dessen Waffe) oder seinen Gegner zu bewegen.

Der Angreifer selbst kann beim Halten eines Griffes keine Waffe ziehen und weder Waffen, noch Zauberstäbe, Spruchrollen oder Tränke verwenden, einen Zauber sprechen, sich des Griffes eines anderen entwinden oder eine weitere Figur festhalten.

Gegner bewegen: Der Angreifer kann sich mit dem ergriffenen Gegner bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate bewegen, sofern er kräftig genug ist, um ihn zu tragen oder zu schleppen.

Objekt an sich reißen: Der Angreifer kann versuchen, dem Gegner einen Gegenstand zu entwenden. Dies erfordert einen weiteren Angriffswurf; mißlingt er, darf der Verteidiger sofort einen Angriffswurf durchführen, selbst wenn er in dieser Runde bereits angegriffen hat; gelingt dem Verteidiger dieser Angriff, kann er sich entweder dem Griff entreißen oder seinen Angreifer selbst in den Griff zu nehmen, so dass dieser zum Unterlegenen wird.

Handlungen des Verteidigers: Eine Figur, die sich im Griff befindet, kann sich bis zu seiner nächsten Handlung (gemäß Initiative) nicht bewegen, gilt aber nicht als hilflos. Die Figur erhält einen RK-Modifikator von -4 bei Angriffen von Dritten.

Falls die verteidigende Figur wesentlich stärker oder größer als ihr Angreifer ist, kann sie ihn bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate bewegen.

Ist der Verteidiger an der Reihe, kann er versuchen, den Griff mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod zu lösen; als Modifikator zum Rettungswurf wird der Kraft oder Geschicklichkeitsbonus bzw. Malus verwendet und zwar der bessere von beiden. Gelingt der Fluchtversuch, bewegt sich die Figur damit vom Angreifer weg (d.h. in ein benachbartes Feld.)

Halten mehrere Angreifer eine Figur im Griff, erlaubt ein erfolgreicher Rettungswurf nur das Entkommen aus einem der Griffe.

Festgehaltene Figuren dürfen einfache magische Gegenstände wie Ringe verwenden. Sie können normalerweise keine Zauber sprechen, selbst wenn sie vom Angreifer nicht am sprechen gehindert werden.

Mehrere Gegner: Beim Ringkampf können bis zu vier Figuren einen einzelnen Gegner normaler Größe in den Griff nehmen. Figuren, die kleiner sind, zählen nur halb, während größere Figuren mindestens doppelt zählen. Es ist zu beachten, dass die weiteren Angreifer von dem -4 RK-Modifikator profitieren, sobald der Gegner in den ersten Griff genommen wurde. Zusätzliche Griffe verändern den RK-Modifikator jedoch nicht.

Es ist außerdem möglich, dass eine weitere Figur einen im Ringkampf verwickelten Angreifer in den Griff nimmt; in diesem Fall erhält der ursprüngliche Verteidiger einen +4 Modifikator bei folgenden Versuchen, zu entkommen.

Mit Monstern ringen: Im Allgemeinen können die genannten Regeln auch beim Ringen mit humanoiden Monstern angewendet werden. Der SL entscheidet von Fall zu Fall, ob und inwiefern Ringen mit nicht-humanoiden Monstern möglich ist; Unter Umständen gelten folgende Veränderungen:

Kreaturen mit zusätzlichen greifenden Gliedmaßen (mehr als die normalen zwei) erhalten einen +1 Bonus auf Angriffs- und Rettungswürfe für jede dieser weiteren Gliedmaßen. Dies schließt auch Kreaturen ein, die ihre Füße zum Greifen verwenden können (z.B. Affen, Riesenspinnen usw.)

Große fliegende Kreaturen können versuchen, ihre Gegner hinwegzutragen; auch dann, wenn die fliegenden Kreaturen selbst Verteidiger sind.

Kreaturen mit Berührungsangriffen, verursachen gegen ihre Angreifer jede Runde entsprechenden Schaden, wenn sie in den Griff genommen wurden.

Öl

Ölfläschchen können als granatenartige Wurfgeschosse verwendet werden. Das Öl muss anschließend entzündet werden, um Schaden anzurichten, andernfalls ist es nur rutschig. Vorausgesetzt das Öl kann entzündet werden, bedeutet ein direkter Treffer 1W8 Punkte Feuerschaden, sowie erneut 1W8 Punkte in der folgenden Runde wenn die Kreatur ihre Handlung dieser Runde nicht dafür verwendet, das Feuer auf angemessene Weise zu löschen. Der SL beurteilt die dafür verwendete Methode; es kann helfen, sich auf dem Boden zu rollen (wenn er nicht mit Öl bedeckt ist) oder die Flammen mit einer nassen Decke zu erstickern; es hilft nicht, Wasser in die Flammen zu gießen. Ein Fläschchen brennenden Öls verursacht maximal zwei Runden lang Schaden.

Wird das Öl mit einer Zündschnur am Fläschchen entzündet, erhalten alle Kreaturen in einem 5' Radius um den Aufschlagort 1W6 Punkte Schaden. Ein Rettungswurf gegen Todesstrahl wird gewährt, um den Schaden zu verhindern. Falls der Wurf das gewählte Ziel nicht trifft (wie oben beschrieben), ist es trotzdem möglich, dass die Kreatur von den Spritzern getroffen wird, erhält aber einen Rettungswurf. Ein Rettungswurf wird nicht gewährt, wenn die Kreatur direkt getroffen wird.

Wird der Inhalt eines Fläschchens auf den Boden gegossen, brennt er für 10 Runden. Figuren, die die Flammen überqueren, erhalten 1W6 Punkte Feuerschaden je Runde, die sie sich in den Flammen aufhalten. Ein Rettungswurf wird in diesem Fall nicht gewährt.

Feuerresistente Figuren und solche mit feuerbasierten Fähigkeiten, werden von brennendem Öl nicht verletzt.

Heiliges Wasser

Heiliges Wasser schadet untoten Kreaturen. Ein Fläschchen Heiligen Wassers kann als granatenartiges Geschoss verwendet werden; das Fläschchen zerbricht

beim Wurf gegen Kreaturen. Zur Verwendung gegen körperlose Wesen muss das Fläschchen geöffnet werden, um das Heilige Wasser über sie zu schütten.

Ein direkter Treffer verursacht einer untoten Kreatur 1W8 Punkte Schaden. Zusätzlich erhält jede solche Kreatur in einem Umkreis von 5' um den Aufschlagpunkt 1W6 Punkte Schaden. Heiliges Wasser ist nur für eine Runde effektiv.

Moral

Die meisten NSC und Monster versuchen wann immer möglich, den Tod und Verletzungen zu vermeiden. Um festzustellen, ob sie gegebenenfalls fliehen oder Verhandlungen einleiten, wird eine Moralprobe durchgeführt. Jede Monsterbeschreibung enthält einen Moralwert von 2 bis 12. Moralprobe wird mit 2W6 durchgeführt; ist der Wurf kleiner oder gleich dem Moralwert, haben die Monster den Willen weiterzukämpfen. Andernfalls verlieren sie den Nerv zu kämpfen und versuchen zu fliehen; intelligente Monster und NSC ergeben sich unter Umständen. Monster mit einem Moralwert von 12 kämpfen meist bis zum Tod.

Moralproben erfolgen einmal, wenn Monster auf Widerstand stoßen (d.h., zu Beginn einer Begegnung) und erneut, falls die Gruppenstärke der Monster auf die Hälfte reduziert wird (oder auf die Hälfte der Trefferpunkte, wenn es sich um ein einzelnes Monster handelt.) Dies gilt auch, wenn Gruppenmitglieder durch Zauber wie **Schlaf** oder **Bezaubern** betroffen sind.

Der Spielleiter kann die Moralwerte in bestimmten Situationen verändern; für gewöhnlich aber nicht um mehr als +2 oder -2. Moralwerte von 12 werden nicht geändert.

Die o.a. Regeln treffen auch auf Gefolgsleute zu.

Untote Vertreiben

Kleriker können Untote vertreiben. Der Kleriker verwendet dazu das Symbol seines Glaubens und ruft die Mächte seiner Gottheit an. Der Spieler würfelt 1W20. Der SL gleicht das Würfelergebnis mit der **Tabelle Kleriker vs. Untote** ab. Der Spieler sollte auch dann würfeln, wenn der SL weiß, dass der Wurf nicht gelingen oder mißlingen kann, um nicht zu viel über das Monster preiszugeben.

Das Ergebnis *Nein* bedeutet, dass es dem Kleriker nicht möglich ist, dieses Monster zu vertreiben. Eine angegebene Zahl gibt den Mindestwurf (auf 1W20) an, der nötig ist, um diese Untoten zu vertreiben. Ein "V" bedeutet, dass die Untoten ohne Würfelwurf vertrieben werden. Ein "S" bedeutet, dass die Untoten nicht nur vertrieben werden, sondern auch Schaden nehmen und u.U. zerstört werden.



Ist der Wurf erfolgreich, werden 2W6 Trefferwürfel untoter Monster davon betroffen; überzählige Trefferwürfel gehen verloren, so dass z.B. bei einem Wurf von 7 höchstens drei Zombies vertrieben werden. Bei erfolgreichem Wurf wird mindestens eine Kreatur vertrieben.

Falls eine **gemischte Gruppe** von Untoten vertrieben werden soll (z.B. ein Geist und zwei Zombies), wird auch nur einmal mit 1W20 gewürfelt. Das Ergebnis wird zunächst mit den schwächsten Untoten verglichen und falls diese erfolgreich vertrieben werden, mit den Stärkeren. Dann wird mit 2W6 ermittelt, wie viele Trefferwürfel an Monstern vertrieben werden. Um die o.a. Gruppe Untoter zu vertreiben, müsste ein Kleriker der 2. Stufe 15 oder höher mit 1W20 würfeln. Bei Erfolg werden 2W6 gewürfelt; bei einem Ergebnis von 7 würden beide Zombies (je 2 TW) betroffen und 3 Trefferwürfel gingen verloren. Bei einer W20-Probe mit dem Ergebnis 20, wäre auch der Geist (3 TW) betroffen.

Gelingt es einem Kleriker, Untote zu vertreiben, aber nicht alle anwesenden Untoten sind nach dem 2W6 Wurf davon betroffen, kann ein zweiter Versuch in der nächsten Runde erfolgen. Mißlingt ein Erfolgswurf, darf ein weiterer Versuch erst eine Spielrunde später erfolgen. Dies gilt auch bei gemischten Gruppen, bei denen nur ein Teilerfolg erzielt wird.

Untote Monster, die erfolgreich vertrieben wurden, fliehen vom Kleriker und seiner Gruppe mit größtmöglicher Geschwindigkeit. Nimmt die Gruppe die Verfolgung auf, greifen die Monster u.U. wieder an; sofern sie in Ruhe gelassen werden, kehren sie für 2W4 Spielrunden nicht zurück und unterlassen weitere Angriffe.

Bei dem Ergebnis **S** erleiden alle betroffenen Untoten 1W8 Punkte Schaden pro Stufe des Klerikers. So betroffene Untote, deren Trefferpunkte auf 0 fallen, sind zerstört; wenn sie den Schaden überstehen, fliehen sie.

Energieentzug

Werden Charaktere Opfer von Energieentzug durch Untote oder böse Magie, so wird dies im Spiel durch negative Stufen dargestellt. Für jede negative Stufe, die eine Figur erhält, verliert sie einen Trefferwürfel und erhält einen -1 Modifikator auf alle Angriffs- und Rettungswürfe. Der Figur wird u.U. ein Rettungswurf gegen den Energieverlust gewährt; dies ist der Monsterbeschreibung zu entnehmen.

Fallen die Trefferpunkte einer Figur durch Energieentzug auf Null fallen, ist sie augenblicklich tot. Wurde der Energieverlust durch ein untotes Monster verursacht, verwandelt sich die Figur in ein solches Monster. Näheres ist der Monsterbeschreibung zu entnehmen.

Negative Stufen können durch Magie entfernt werden. Wird eine negative Stufe entfernt, erhält die Figur Trefferpunkte in Höhe der verlorenen Trefferpunkte geteilt durch die Anzahl negativer Stufen zurück, wobei normal gerundet wird.

Beispiel: Eine Figur erleidet Energieentzug und erhält drei negative Stufen. Sie verliert drei Trefferwürfel Trefferpunkte: 6, 5 und 2, insgesamt 13 TP. Wird die erste negative Stufe entfernt so werden 4 TP zurückgewonnen ($13:3=4,333$). Nun hat die Figur noch zwei negative Stufen und einen TP-Verlust von insgesamt 9. Wird die nächste negative Stufe entfernt, gewinnt sie 5 TP zurück ($9:2=4,5$). Der Figur bleibt eine negative Stufe und ein TP-Verlust von 4. Beim Entfernen der letzten negativen Stufe werden auch die 4 TP zurückgewonnen.

Figuren, die einen Energieverlust überlebt haben, sehen oft ausgemergelt aus, was aufmerksamen Beobachtern auffallen wird.

Heilung und Rast

Charaktere heilen einen Trefferpunkt Schaden für jeden Tag, an dem sie durch normalen Schlaf erholen. Charaktere, die sich für ganztägige Ruhe entscheiden, erhalten einen zusätzlichen Punkt am Abend.

Normale Charaktere brauchen mindestens 6 von 24 Stunden Schlaf. Von den sechs Stunden wird der Konstitutionsbonus abgezogen; eine Figur mit KON 18 braucht daher mindestens 3 Stunden Schlaf, eine Figur mit KON 3 dagegen 9. Die meisten Charaktere bevorzugen aber zusätzlichen Schlaf.

Bei Schlafmangel erhalten Charaktere einen -1 Modifikator auf Angriffs- und Rettungswürfe und heilen keine Trefferpunkte. Für jede weitere Nacht ohne ausreichenden Schlaf, wird der Modifikator um einen Punkt erhöht. Unabhängig davon wie viel Schlaf der Figur fehlt, hebt eine normale Nacht mit ausreichend Schlaf die Modifikatoren auf.

Verlust von Konstitution

Temporärer Verlust von Konstitution (z.B. durch Krankheit) kann durch normale Rast regeneriert werden. Ein Punkt wird am Morgen nach einer Nacht zurückgewonnen. Wurden mehrere Konstitutionspunkte verloren, muss dem Spieler ein Rettungswurf gegen Tod gelingen; mißlingt der Wurf, verliert die Figur einen Konstitutionspunkt permanent.

Führt ein Verlust von Konstitution zur Veränderung des KON-Modifikators, werden die Trefferpunkte des Charakters entsprechend vermindert; fällt die Konstitution einer Figur z.B. permanent von 16 auf 15, wird der Modifikator von +2 auf +1 gesetzt. Die Figur muss daher 1 TP für je Trefferwürfel abziehen. Falls dies dazu führt, dass der maximale TP-Wert unter den zeitweiligen TP-Wert fällt, wird letzterer sofort auf den neuen maximalen Wert reduziert.

Sobald Konstitutionspunkte zurückgewonnen werden und dadurch der KON-Modifikator erhöht wird, erhält die Figur entsprechende TP zurück. Diese TP werden jedoch nur auf den maximalen Wert addiert. Der zeitweilige TP-Wert bleibt unverändert bis die Figur rastet und heilt.

Fallschaden

Figuren erleiden 1W6 Schadenspunkte je 10 Fuß, die sie fallen, bis zu einem Maximum von 20W6. Entfernungen werden gerundet, so dass Fallhöhen 1' bis 4' keinen Schaden und von 5' bis 14' 1W6 Schaden anrichten.

Taubheit und Blindheit

Eine taube Kreatur kann nur auf visuelle und taktile Reize reagieren, wird bei 1-3 auf 1W6 überrascht und erhält einen -1 Modifikator auf Initiativwürfe. Eine blinde Kreatur wird bei 1-4 auf 1W6 überrascht und erhält -4 auf Angriffswürfe, -4 auf Rüstungsklasse und -2 auf Initiativwürfe. Diese Effekte werden bei Kreaturen mit ungewöhnlichen Sinnesorganen entsprechend abgewandelt; z.B. sind Fledermäuse von Taubheit so betroffen, als wären sie blind.

Die Modifikatoren gelten für Figuren, die erst kürzlich von den Effekten betroffen wurden. Der SL kann die Modifikatoren bei Figuren anpassen, die schon seit langem blind oder taub sind.

Der Malus beim Angriff gegen unsichtbare Gegner (-4) ist genauso hoch, wie ein blinder Angriff.

Angriff gegen Fahrzeuge

Angriffe gegen Fahrzeuge wie Wagen oder Schiffe werden gegen Rüstungsklasse 11 gewürfelt. Jedes Fahrzeug ist mit Härte und Trefferpunkte verzeichnet. Nimmt das Fahrzeug Schaden, wird der Härtewert jeweils vom Schadenswurf abgezogen.

Erleidet ein Fahrzeug auf einer Seite Schaden in Höhe des gelisteten TP-Werts, wird seine Höchstgeschwindigkeit halbiert; erleidet es danach erneut Schaden in Höhe des TP-Wert, wird es bewegungsunfähig. Schiffe sinken in diesem Fall.

Reparatur eines Fahrzeugs

Je Arbeiter je Stunde Arbeit werden 1W4 Trefferpunkte repariert. Allerdings kann ein Fahrzeug unterwegs nur bis zu 90% des maximalen TP-Werts repariert werden; für die vollständige Instandsetzung muss ein Schiff in ein entsprechendes Trockendock bzw. ein Wagen in eine Werkstatt. Die Kosten für die Reparaturen bestimmt der Spielleiter.

Rettungswürfe

Rettungswürfe repräsentieren die Fähigkeit einer Figur, speziellen Angriffen, Zaubern oder Giften zu widerstehen. Rettungswürfe werden mit einem W20 durchgeführt, wobei der Zielwert durch die Charakterklasse und die Stufe bestimmt wird; bei Monstern wird ein vergleichbarer Wert für Klasse und Stufe verwendet, um deren Rettungswürfe zu bestimmen. Zeigt der Würfel eine 1 gilt der Rettungswurf immer als misslungen, eine 20 ist immer ein Erfolg.

Fünf Kategorien von Rettungswürfen werden unterschieden: Tod oder Gift, Zauberstäbe, Paralyse oder Versteinigung, Drachenodem und Zaubersprüche. Die Zaubersprüche und Monsterbeschreibungen enthalten Hinweise über die zutreffende Kategorie, falls ein Rettungswurf gewährt wird. In manchen Situationen muss der SL eine passende Kategorie wählen, wenn z.B. eine Falle brennendes Öl auf Eindringlinge gießt, passt zum Ausweichen der Rettungswurf gegen Drachenodem. Oder eine Steinstatue feuert Energiegeschosse aus ihren Augen, die dem Effekt eines Zauberspruchs ähneln.

Für gewöhnlich werden Rettungswürfe nicht durch Eigenschaftswerte modifiziert. Es gibt wenige Ausnahmen:

- * Bei Rettungswürfen gegen Gift wird immer der Konstitutionsbonus berücksichtigt.
- * Bei Rettungswürfen gegen Illusionen wird immer der Intelligenzbonus berücksichtigt.

Der SL kann weitere Modifikatoren festlegen.

Rettungswürfe von Gegenständen

Bereicheffekte wie die Sprüche Feuerball und Blitz schaden Figuren und Gegenständen. Der Einfachheit halber wird angenommen, dass Gegenstände, die eine Figur bei sich trägt, unbeschädigt bleiben, wenn der Figur ein Rettungswurf gelingt. Empfindliche Gegenstände nehmen möglicherweise dennoch Schaden (Papier bei Feuer, Glass bei Stürzen o.ä.)

Der Rettungswurf der Figur bestimmt, ob getragene Gegenstände Schaden nehmen. Hält eine Figur z.B. ein Zauberbuch in den Händen und wird sie von einem Feuerball getroffen, dann werden zwei Rettungswürfe fällig: die Figur würfelt einmal für sich selbst gegen Zaubersprüche und anschließend für das Zauberbuch.

Der SL kann diese Regel aussetzen und z.B. bei einem Rucksack voll zerbrechlicher Gegenstände einen einzigen Rettungswurf für den gesamten Inhalt durchführen.

Kleriker

Stufe	Tod / Gift	Zauberstäbe	Paralyse/ Versteinern g	Drachen- odem	Zauber- sprüche
1	11	12	14	16	15
2-3	10	11	13	15	14
4-5	9	10	13	15	14
6-7	9	10	12	14	13
8-9	8	9	12	14	13
10-11	8	9	11	13	12
12-13	7	8	11	13	12
14-15	7	8	10	12	11
16-17	6	7	10	12	11
18-19	6	7	9	11	10
20	5	6	9	11	10

Kämpfer

Stufe	Tod / Gift	Zauberstäbe	Paralyse/ Versteinern g	Drachen- odem	Zauber- sprüche
0-1	12	13	14	15	17
2-3	11	12	14	15	16
4-5	11	11	13	14	15
6-7	10	11	12	14	15
8-9	9	10	12	13	14
10-11	9	9	11	12	13
12-13	8	9	10	12	13
14-15	7	8	10	11	12
16-17	7	7	9	10	11
18-19	6	7	8	10	11
20	5	6	8	9	10

Magiekundige

Stufe	Tod / Gift	Zauberstäbe	Paralyse/ Versteinern g	Drachen- odem	Zauber- sprüche
1	13	14	13	16	15
2-3	13	14	13	15	14
4-5	12	13	12	15	13
6-7	12	12	11	14	13
8-9	11	11	10	14	12
10-11	11	10	9	13	11
12-13	10	10	9	13	11
14-15	10	9	8	12	10
16-17	9	8	7	12	9
18-19	9	7	6	11	9
20	8	6	5	11	8

Diebe

Stufe	Tod / Gift	Zauberstäbe	Paralyse/ Versteinern g	Drachen- odem	Zauber- sprüche
1	13	14	13	16	15
2-3	12	14	12	15	14
4-5	11	13	12	14	13
6-7	11	13	11	13	13
8-9	10	12	11	12	12
10-11	9	12	10	11	11
12-13	9	10	10	10	11
14-15	8	10	9	9	10
16-17	7	9	9	8	9
18-19	7	9	8	7	9
20	6	8	8	6	8

PART 6: MONSTERS

Name: The first thing given for each monster is its name (the most common name, if the monster is known by more than one). If an asterisk appears after the monster's name, it indicates that the monster is only able to be hit by special weapons (such as silver or magical weapons, or creatures affected only by fire, etc.) which makes the monster harder to defeat.

Armor Class: This line gives the creature's AC for normal combat. If the monster customarily wears armor, the first listed AC value is with that armor, and the second, in parentheses, is unarmored. Some monsters are only able to be hit (damaged) by silver or magical weapons; these are indicated either in words or with a dagger †; some monsters may only be hit with magical weapons, indicated by a double dagger ‡.

Hit Dice: This line gives the creature's number of hit dice, and lists any bonus hit points. Monsters always roll eight sided dice (W8) for hit points, unless otherwise noted. So a creature with 3+2 hit dice rolls 3W8 and adds 2 points to the total.

One or two asterisks (*) may appear after the hit dice figure; where present, they indicate a Special Ability Bonus to experience points (XP) awarded for the monster. See **Character Advancement** in the **Adventure** section for more details.

If the monster's **Attack Bonus** is different than its number of Hit Dice, for convenience the Attack Bonus will be listed in parentheses after the Hit Dice figure.

Movement: This line gives the monster's movement rate, or rates for those monsters able to move in more than one fashion. For example, Bugbears have a normal walking movement of 30', and this is all that is listed for them. Mermaids can only move about in the water, and so their movement is given as **Swim 40'**. Pegasi can both walk and fly, so their movement is listed as **80' Fly 160'**.

In addition, a distance may appear in parentheses after a movement figure; this is the creature's turning distance (see **Part 5: The Encounter**). If a turning distance is not listed, assume 5'.

Attacks: The number (and sometimes type or types) of attacks the monster can perform. For example, Goblins may attack once with a weapon, so they are marked **1 weapon**. Ghouls are marked **2 claws/1 bite** as they can attack with both claws and also bite in one round.

Damage: The damage figures caused by successful attacks by the monster. Generally this will be defined in terms of one or more die rolls.

No. Appearing: This is given in terms of one or more die rolls. Monsters that only appear underground and have no lairs will have a single die roll; those that have lairs and/or those that can be found in the wilderness will be noted appropriately. For example, a monster noted as "1d6, Wild 2d6, Lair 3W6" is encountered in groups of 1W6 individuals in a dungeon setting, 2W6 individuals in the wilderness, or 3W6 individuals in a lair.

Note that number appearing applies to combatants. Non-combatant monsters (juveniles, and sometimes females) do not count in this number. The text of the monster description should explain this in detail where it matters, but the GM is always the final arbiter.

Save As: The character class and level the monster uses for saving throws. Most monsters save as Kämpfers of a level equal to their hit dice.

Morale: The number that must be rolled equal to or less than on 2W6 for the monster to pass a Morale Check. Monsters having a Morale of 12 never fail morale checks, and fight until destroyed (or until they have no enemies left).

Treasure Type: This line reflects how much wealth the creature owns. See the **Treasure** section for more details. In most cases, a creature keeps valuables in its home or lair and has no treasure with it when it travels. Intelligent creatures that own useful, portable treasure (such as magic items) tend to carry and use these, leaving bulky items at home.

XP: The number of experience points awarded for defeating this monster. In some cases, the figure will vary; for instance, Dragons of different age categories will have different XP values. Review the Experience Points awards table in the **Adventure** section, above, to calculate the correct figure in these cases.

Beasts of Burden

	Kamel	Esel	Pferd, Arbeits-	Pferd, Reit-
Rüstungsklasse:	13	13	13	13
Trefferwürfel:	2	2	3	2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss/1 Hufe	1 Biss	2 Hufe	2 Hufe
Schaden:	1/1W4	1W2	1W4/1W4	1W4/1W4
Bewegung:	50' (10') [40' (10')]	40' (10')	60' (10')	80' (10')
Anzahl:	Wildnis 2W4	Wildnis 2W4	Nur domestiziert	Wildnis 10W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 2	Kämpfer: 2	Kämpfer: 3	Kämpfer: 2
Moral:	7	7	7	7
Schatz:	75	75	145	75

	Pferd, Kriegs-	Maultier	Pony
Rüstungsklasse:	13	13	13
Trefferwürfel:	3	2	1
Anz. d. Angriffe:	2 Hufe	1 Tritt oder 1 Biss	1 Biss
Schaden:	1W6/1W6	1W4 oder 1W2	1W4
Bewegung:	60' (10')	40' (10')	40' (10')
Anzahl:	Nur domestiziert	Nur domestiziert	Nur domestiziert
Rettungswurf:	Kämpfer: 3	Kämpfer: 2	Kämpfer: 1
Moral:	9	7	6 (9)
Schatz:	145	75	25

For convenience, animals commonly used to carry loads and/or characters are listed here together. Such creatures obviously have no treasure.

Camels are known for their ability to travel long distances without food or water. The statistics presented here are for the dromedary, or one-humped camel, which thrives in warm deserts. A dromedary stands about 7 feet tall at the shoulder, with its hump rising 1 foot higher. The two-humped, or Bactrian, camel is suited to cooler, rocky areas. It is stockier, slower (speed given in brackets), and tougher than the dromedary. A light load for a camel is up to 400 pounds; a heavy load, up to 800 pounds.

Donkeys are long-eared, horselike creatures. They are surefooted and sturdy, and can be taken into dungeons or caverns. The statistics presented here could also describe burros. A light load for a donkey is up to 70 pounds; a heavy load, up to 140 pounds.

Draft Horses include large breeds of working horses such as Clydesdales. These animals are usually ready for heavy work by age three. A light load for a draft horse is up to 350 pounds; a heavy load, up to 700 pounds.

Riding Horses include smaller breeds of working horses such as quarter horses and Arabians as well as wild horses. These animals are usually ready for useful work by age two. Riding horses cannot fight while a rider is mounted. A light load for a riding horse is up to 250 pounds; a heavy load, up to 500 pounds.

War Horses are trained and bred for strength and aggression. They usually are not ready for warfare before age three. A light load for a warhorse is up to 350 pounds; a heavy load, up to 700 pounds.

Mules are sterile crossbreeds of donkeys and horses. They can be taken into dungeons or caverns. A mule is similar to a riding horse, but slightly stronger and more agile. A light load for a mule is up to 300 pounds; a heavy load, up to 600 pounds.

A **Pony** is a small horse, under 5 feet tall at the shoulder. Ponies are otherwise similar to riding horses and cannot fight while carrying a rider. Ponies can be trained for war, and the morale in parentheses above is for a war pony; this does not allow them to fight while carrying a rider. A light load for a pony is up to 275 pounds; a heavy load, up to 550 pounds.

Beschreibungen der Monster

Ameise, Riesen-

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W6
Bewegung:	60' (10')
Anzahl:	2W6, Wildnis 2W6, Höhle 4W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7 bei erstem Anblick, 12 beim Kampf
Schatz:	U oder speziell
EP:	240

Riesenameisen sind meist schwarz oder rot; die Spielwerte sind identisch. Obwohl sie bei Begegnungen zunächst scheu sind, kämpfen sie bis zum Tode. Es wird behauptet, dass sie glänzende Objekte sammeln, weswegen kleine Schätze in ihren Höhlen zu finden seien.

Gelegentlich graben sie nach glänzenden Metallen wie Gold oder Silber; eine von drei (1-2 bei 1W6) Höhlen enthalten relativ reine Goldnuggets im Wert von 1W100 x 1W100 GM.



Antilope

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	1 bis 4
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	1W4 oder 1W6 oder 1W8
Bewegung:	80' (10')
Anzahl:	Wildnis 3W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 1 bis 4 (wie TW)
Moral:	5 (7)
Schatz:	-
EP:	25 - 240

Die Werte repräsentieren gewöhnliche wilde Herdentiere, wie Wild (1 TW), Auerochsen (2 TW), Elche (3 TW) und Bison (4 TW). Diese Kreaturen sind meist ängstlich und ergreifen schnell die Flucht, wobei die Männchen in Anwesenheit von Weibchen aggressiver sind (in dem Fall gilt der in Klammern gesetzte Moralwert).

Affe, Fleischfressender

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen
Schaden:	1W4/1W4
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Diese mächtigen Kreaturen sind den Gorillas ähnlich aber weitaus aggressiver; sie sind Allesfresser und bevorzugen Fleisch. Sie töten und fressen, was sie fangen können. Ein ausgewachsener fleischfressender Affe ist 5-1/2 bis 6 Fuß hoch und wiegt 300 bis 400 Pfund.

Assassinenrebe

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	1 + speziell
Schaden:	1W8 + speziell
Bewegung:	5'
Anzahl:	1W4+1
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	12
Schatz:	U
EP:	555

Die Assassinenrebe ist eine bewegliche Pflanze, die in Wäldern gemäßigter Klimazonen anzutreffen ist und ihren eigenen grausigen Dünger herstellt, indem sie Tiere ergreift, sie erdrückt und anschließend zum Verwesen neben ihren Wurzeln liegen lässt.

Da sie unbeweglich ausharren können, überraschen sie ihre Opfer bei einem Wurf von 1-4 (1W6.) Ein erfolgreicher Angriff verursacht 1W8 Punkte Schaden. Dabei wird Opfer gefesselt und erleidet danach weitere 1W8 Trefferpunkte. Ein Opfer kann versuchen, sich mittels eines Rettungswurfes gegen Todesstrahl (+ KRA MOD) zu befreien; dies gilt als ganze Handlung, ein Angriff ist danach nicht möglich. Die Pflanze erdrückt ihre Opfer bis sie tot sind oder fliehen.

Assassinenreben können sich sehr langsam bewegen, um neue Jagdgründe zu erschließen. Sie können nicht sehen, sondern nehmen ihre Umgebung im Umkreis von 30' mittels Schall und Vibration wahr.

Eine ausgewachsene Pflanze besteht aus einer Hauptrebe von etwa 20 Fuß Länge. Kürzere Reben bis zu 5' Länge zweigen von ihr im Abstand von jeweils 6" zueinander ab. Jene kurzen Reben tragen Blätter, die im Spätsommer kleine Früchte ähnlich wilder Trauben tragen. Die Früchte sind fest und haben einen herzhaften, bitteren Geschmack. Aus ihnen kann ein vollmundiger Wein gekeltert werden.

Eine unterirdische Art der Assassinenreben wächst in der Nähe heißer Quellen, vulkanischer Öffnungen und anderer Quellen thermaler Energie. Diese Pflanzen haben dünne, drahtige Stämme mit grauen silber-, braun- und weißadrigen Blättern, die Mineralvorkommen ähneln. Eine solche Assassinenrebe schafft genug Fleischabfall, um eine wachsende Pilzkolonie zu ernähren, die ihr außerdem hilft, sich zu verbergen.

Basilisk

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	6**
Anz. d. Angriffe:	1 Biss/1 Blick
Schaden:	1W10/Versteinerung
Bewegung:	20' (10')
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	9
Schatz:	F
EP:	610

A basilisk is an eight-legged reptilian monster that petrifies living creatures with a mere gaze. A basilisk usually has a dull brown body with a yellowish underbelly. Some specimens sport a short, curved horn atop the nose. An adult basilisk's body grows to about 6 feet long, not including its tail, which can reach an additional length of 5 to 7 feet. The creature weighs about 300 pounds.

Any living creature which meets the gaze of the basilisk must save vs. Petrification or be turned to stone instantly. In general, any creature surprised by the basilisk will meet its gaze. Those who attempt to fight the monster while averting their eyes suffer penalties of -4 to attack and -2 to AC. It is possible to use a mirror to fight the monster, in which case the penalties are -2 to attack and no penalty to AC. If a basilisk sees its own reflection in a mirror it must save vs. Petrification or be turned to stone; a petrified basilisk loses its power to petrify. Basilisks instinctively avoid mirrors or other reflective surfaces, even drinking with their eyes closed, but if an attacker can manage to surprise the monster with a mirror it may see its reflection.



Fledermaus (und Fledermaus, Riesen-)

	Fledermaus	Riesenfledermaus
Rüstungsklasse:	14	14
Trefferwürfel:	1 Hit Point	2
Anz. d. Angriffe:	1	1 Biss
Schaden:	Verwirrung	1W4
Bewegung:	30' Fliegen 40'	10' Fliegen 60' (10')
Anzahl:	1W100, Wildnis 1W100, Höhle	1W10, Wildnis 1W10, Höhle 1W10
Rettungswurf:	NM	Kämpfer: 2
Moral:	6	8
Schatz:	-	-
EP:	10	75

Bats are nocturnal flying mammals. The statistics presented here describe small, insectivorous bats. They have a natural sonar that allows them to operate in total darkness; for game purposes, treat this ability as Darkvision.

A group of normal-sized bats has no effective attack (at least in terms of doing damage) but can confuse those in the area, flying around apparently randomly. For every ten bats in the area, one creature can be confused; such a creature will suffer a penalty of -2 on all attack and saving throw rolls while the bats remain in the area.

A giant bat has a wingspan of 15 feet and weighs about 200 pounds. They have the same sensory abilities as normal-sized bats, but being much larger, they are able to attack adventurers; many are carnivorous, making such attacks likely.

Bär

Bears attack by rending opponents with their claws, dragging them in and biting them. A successful hit with both paws indicates a hug attack for additional damage



(as given for each specific bear type). All bears are very tough to kill, and are able to move and attack for one round after losing all hit points.

Bär, Schwarz-

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1W4/1W4/1W6 + 2W6 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

The black bear is a forest-dwelling omnivore that usually is not dangerous unless an interloper threatens its cubs or food supply.

Black bears may actually be pure black, blond, or cinnamon in color. They are rarely more than 5 feet long.

Bär, Höhlen-

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	7
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1W8/1W8/2W6 + 2W8 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W2, Höhle 1W2
Rettungswurf:	Kämpfer: 7
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	670

Diese monströsen Bären werden größer als Grizzlys. Sie sind furchtbare Gegner und verteidigen ihr Revier.

Bär, Grizzly

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1W4/1W4/1W8 + 2W8 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl:	1, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	360

Diese riesigen Fleischfresser wiegen mehr als 1,800 Pfund und erreichen eine Höhe von bis zu 9 Fuß, wenn sie sich aufstellen. Sie sind leicht reizbar und verteidigen ihr Territorium.

Bär, Polar-

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	1W6/1W6/1W10 + 2W8 Griff
Bewegung:	40'
Anzahl:	1, Wildnis 1W2, Höhle 1W2
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	500

Diese großen, schlanken Fleischfresser werden etwas größer als Höhlenbären und sind genauso aggressiv.

Biene, Riesen-

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	1W4 TP*
Anz. d. Angriffe:	1 Stachel
Schaden:	1W4 + Gift
Bewegung:	10' Fliegen 50'
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6, Höhle 5W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	9
Schatz:	Speziell
EP:	13

Although many times larger, growing to a length of about a foot, giant bees behave generally the same as their smaller cousins. Giant bees are usually not aggressive except when defending themselves or their hive. A giant bee that successfully stings another creature pulls away, leaving its stinger in the creature. The bee then dies.



Käfer, Riesen Bombardier-

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss + speziell
Schaden:	1W6 + speziell
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W8, Wildnis 2W6, Höhle 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	100

Giant bombardier beetles have red head and thorax sections and black abdomens. They are 3 to 4 feet long.

In combat, a giant bombardier beetle Biss opponents in front of it, and sprays a cone of very hot and noxious gases from a nozzle in the rearmost tip of the abdomen. This toxic blast causes 2W6 points of damage to all within a cone 10' long and 10' wide at the far end (a save vs. Death Ray for half damage is allowed). A giant bombardier beetle can use this spray attack up to five times per day, but no more often than once per three rounds. Faced with opponents attacking from just one direction, a giant bombardier beetle may choose to turn away and use the spray attack rather than biting.

Giant bombardier beetles, like most beetles, have more or less the same visual acuity in all directions, and thus suffer no penalty to Armor Class when attacked from behind.

Käfer, Riesen Feuer-

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	1+2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W4
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W8, Wildnis 2W6, Höhle 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	25

These luminous nocturnal insects are prized by miners and adventurers. They have two glands, one above each eye, that produce a red glow. The glands' luminosity persists for 1W6 days after removal from the beetle, illuminating a roughly circular area with a 10-foot radius.

Giant fire beetles are about 2 feet long. They are normally timid but will fight if cornered. Like most beetles, they have more or less the same visual acuity in all directions, and thus suffer no penalty to Armor Class when attacked from behind.

Käfer, Riesen Tiger-

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W6
Bewegung:	60' (10')
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	9
Schatz:	U
EP:	145

Giant tiger beetles are predatory monsters around 5 feet long. Their carapaces tend to be dark brown with lighter brown striped or spotted patterns, but there are many variations.

They are fast runners, depending on their speed to run down prey, and they willingly prey on any creature of man size or smaller. Like most beetles, they have more or less the same visual acuity in all directions, and thus suffer no penalty to Armor Class when attacked from behind.

Schwarzer Pudding*

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	3W8
Bewegung:	20'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 10
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1,390

Black puddings are amorphous creatures that live only to eat. They inhabit underground areas throughout the world, scouring caverns, ruins, and dungeons in search of organic matter, living or dead. They attack any creatures they encounter, lashing out with pseudopods or simply engulfing opponents with their bodies, which secrete acids that help them catch and digest their prey.

If attacked with normal or magical weapons, or with lightning or electricity, a black pudding suffers no injury, but will be split into two puddings; the GM should divide the original black pudding's hit dice between the two however he or she sees fit, with the limitation that neither pudding may have less than two hit dice. A two hit die black pudding is simply unharmed by such attacks, but cannot be split further.

Cold or ice based attacks do not harm a black pudding, but such an attack will paralyze the pudding for one round per die of damage the attack would normally cause. Other

Monster

attack forms will affect a black pudding normally; the preferred method of killing one usually involves fire.

The typical black pudding measures 10 feet across and 2 feet thick, and weighs about 10,000 pounds. Black puddings of smaller sizes may be encountered, possibly as a result of the splitting described above.

Flackerhund

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W6
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	6
Schatz:	C
EP:	280

The blink dog is an intelligent canine that has a limited teleportation ability; they are able to teleport up to 120' at will. Blink dogs may teleport immediately after attacking, thus possibly avoiding being attacked. They hunt in packs, teleporting in a seemingly random fashion until they surround their prey, allowing some of them to get the bonus for attacking from behind.

Blink dogs have their own language, a mixture of barks, yaps, whines, and growls that can transmit complex information. They are usually shy, avoiding a fight if possible, but they hate **displacers** and will generally attack them on sight.

Blutrose

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2* bis 4*
Anz. d. Angriffe:	1 bis 3 + Blutsaugen
Schaden:	1W6
Bewegung:	1'
Anzahl:	Wildnis 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	100 - 280

Blood roses appear to be normal rose bushes, but are actually animated plants, dimly aware of their surroundings. These plants are always in bloom, bearing beautiful flowers that are normally white (or rarely, yellow) in color.

BASIC FANTASY RPG

The fragrance of the flowers is detectable up to 30' from the plant in ideal conditions. Blood roses can move about slowly, and will try to find locations sheltered from the wind in order to achieve those ideal conditions. Living creatures who smell the fragrance must save vs. Poison or become befuddled, dropping anything carried and approaching the plant. Each round such a creature



or character is within the affected area, this save must be made. Befuddled characters will not resist the plant-creature's attacks; if affected creatures are removed from the area, the effect of the fragrance will expire 2W4 rounds later. Undead monsters, constructs, etc. are not affected.

Each blood rose plant will have 1, 2 or 3 whiplike canes studded with thorns with which it can attack. When a cane hits, it wraps around the victim and begins to drain blood, doing 1W6 damage per round. A blood rose which has recently (within one day) "eaten" this way will have flowers ranging from pink to deep wine red in color, which will fade slowly back to white or yellow as the plant digests the blood it has consumed.

Wildschwein

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe:	1 Hauer
Schaden:	2W4
Bewegung:	50' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	145

Though not carnivores, these wild swine are bad-tempered and usually charge anyone who disturbs them. Note that "boar" refers specifically to the male of the species, but females are equally large and fierce.

A boar is covered in coarse, grayish-black fur. Adults are about 4 feet long and 3 feet high at the shoulder.



Schauergestalt

Rüstungsklasse:	15 (13)
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W8+1 oder nach Waffe +1
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	2W4, Wildnis 5W4, Höhle 5W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	9
Schatz:	Jeweils Q, R; B, L, M in Höhle
EP:	145

Bugbears look like huge, hairy goblins, standing about 6 feet tall. Their eyes are usually a darkish brown color and they move very quietly. They are wild and relatively fearless, and bully smaller humanoids whenever possible.

Bugbears prefer to ambush opponents if they can. When hunting, they often send scouts ahead of the main group. Bugbear attacks are coordinated, and their tactics are sound if not brilliant. They are able to move in nearly complete silence, surprising opponents on 1-3 on 1W6. In order to remain silent, they must wear only leather or hide armor, as indicated in the Armor Class scores above. Bugbears receive a +1 bonus on damage due to their great Strength. As with most goblinoid monsters, they have Darkvision with a 30' range.

One out of every eight bugbears will be a hardened warrior of 4+4 Hit Dice (240 XP), with a +2 bonus to damage. In Höhlen of 16 or more bugbears, there will be a chieftain of 6+6 Hit Dice (500 XP), with a +3 bonus to damage. Bugbears gain a +1 bonus to their morale if they are led by a hardened warrior or chieftain. In the Höhle, bugbears never fail a morale check as long as the chieftain is alive. In addition, there is a 2 in 6 chance that a shaman



will be present in a Höhle. A shaman is equal to an ordinary bugbear statistically, but possesses 1W4+1 levels of Clerical abilities.

Blindschleiche, Riesen-

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss + Verschlucken bei AW 19/20
Schaden:	1W8 + 1W8/Runde falls verschluckt
Bewegung:	20' (10')
Anzahl:	1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	555

Caecilia are carnivorous, legless amphibians; they strongly resemble earthworms, but they have bony skeletons and sharp teeth. Caecilia live entirely underground. The giant variety grows up to 30' long and frequently are found in caverns or dungeons. They are nearly blind, but caecilia are very sensitive to sound and vibrations, and are able to find their prey regardless of light or the absence thereof.

A caecilia can swallow a single small humanoid or demi-human (such as a goblin or halfling) whole. On a natural attack roll of 19 or 20, such a victim has been swallowed (assuming that roll does actually hit the victim). A swallowed victim suffers 1W8 damage per round, and may only attack from the inside with a small cutting or stabbing weapon such as a dagger. While the inside of the caecilia is easier for the victim to hit, fighting while swallowed is more difficult, so no modifiers to the attack roll are applied.

Once a caecilia has swallowed an opponent, it will generally attempt to disengage from combat, going to its Höhle to rest and digest its meal.

Höhlenschrecke, Riesen

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	2**
Anz. d. Angriffe:	1 Biss oder 1 Stoß oder 1 Speiangriff
Schaden:	1W2 oder 1W4* oder speziell
Bewegung:	20' Fliegen 60' (15')
Anzahl:	2W10, Wildnis 1W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	5
Schatz:	-
EP:	125

Giant cave locusts are pale, cricket-like creatures that live underground. They are eyeless, depending on their sound-sensitive antennae, vibration-sensitive feet and a variety of touch-sensitive “hairs” on their legs to sense the environment around them.

These creatures eat subterranean fungus (including shriekers) as well as carrion; they are not predators, but if disturbed they will attack, shrieking loudly, biting, jumping wildly around, or spitting nasty goo.

All giant cave locusts in a group will shriek when disturbed, attracting wandering monsters. The GM should roll a wandering monster check each round that one or more cave locusts are attacking; if wandering monsters are indicated, they will arrive in 1W4 rounds.

Any giant cave locust that is engaged (adjacent to an opponent) will attempt to Biss, doing 1W2 damage on a successful hit. This does not interrupt the monster's shrieking.

A giant cave locust can leap up to 60' horizontally, or up to 30' up. If one of these creatures is not engaged at the beginning of the round, it will leap toward one of the opponent creatures; roll a normal attack roll, and if the attack hits, the target creature takes 1W4 points of non-lethal damage from the impact.

Finally, a giant cave locust can spray a greenish-brown goo (its digestive juices) up to 10' away. Each giant cave locust can perform this attack just once per encounter. This spit attack will usually be reserved until they fail a morale check, in which case all remaining giant cave locusts will spit at their nearest opponent, and then all will attempt to flee in the next round. To spit on an opponent, the giant cave locust rolls an attack against Armor Class 11 (plus Dexterity and magical bonuses, but no normal armor value applies). If the attack hits, the target must save vs. Poison or be unable to do anything for 3W6 rounds due to the horrible smell.

Höhlenmensch

Rüstungsklasse:	12
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W8 oder Waffe + 1
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W10, Wildnis 10W4, Höhle 10W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	7
Schatz:	C
EP:	75

Cavemen are a species closely related to humans; they are shorter and stockier, and much more heavily muscled. They do not all actually live in caves. Whether they are actually less intelligent than “normal” humans or not is a matter of debate, but it is true that they do not have the facility for language that other human, demi-human and humanoid races have.

Zentaur

Rüstungsklasse:	15 (13)
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Hufe/1 Waffe
Schaden:	1W6/1W6/1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	50' Ohne Rüstung 60' (10')
Anzahl:	Wildnis 2W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	8
Schatz:	A
EP:	240

Centaurs appear to be half man, half horse, having the torso, arms and head of a man in the position a horse's head would otherwise occupy. A centaur is as big as a heavy horse, but much taller and slightly heavier; average males are about 7 feet tall and weigh about 2,100 pounds, and females are just a bit smaller. Centaurs may charge with a spear or lance just as a man on horseback, with the same bonuses. They typically wear leather armor when prepared for combat.

Centaurs are generally haughty and aloof, but very honorable. Most would rather die than allow humans, demi-humans, or humanoids to ride on their backs.

Tausendfüßler, Riesen-

Rüstungsklasse:	11
Trefferwürfel:	1W4 TP*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	Gift
Bewegung:	40'
Anzahl:	2W4, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	NM
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	13

Giant centipedes are larger versions of the normal sort. Centipedes are fast-moving, predatory, venomous arthropods, having long segmented bodies with exoskeletons. They prefer to live in underground areas, shadowy forested areas, and other places out of direct sunlight; however, there are desert-dwelling varieties that hide under the sand waiting for prey to wander by.

Giant centipedes tend to attack anything that resembles food, biting with their jaws and injecting their poison. Those bitten by a giant centipede must save vs. Poison at +2 or die.

Gepard

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/2W4
Bewegung:	100'
Anzahl:	Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	75

A Cheetah is one of the fastest land animals - a large (about 100 pounds) cat capable of reaching up to 75 miles per hour when running. It hunts alone or in small groups (usually composed of siblings). It will rarely attack humans unless compelled to do so, but a female will ferociously defend her young.

Schimäre

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	9** (+8)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/3 Köpfe + speziell
Schaden:	1W4/1W4/2W4/2W4/3W4 + speziell
Bewegung:	40' (10') Fly 60' (15')
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 9
Moral:	9
Schatz:	F
EP:	1,225

Chimeras are strange creatures having a lion's body with the heads of a lion, a goat, and a dragon, and the wings of a dragon. A chimera is about 5 feet tall at the shoulder, nearly 10 feet long, and weighs about 4,000 pounds. A chimera's dragon head might be black, blue, green, red, or white, and has the same type of breath weapon as that sort of dragon. Regardless of type, the dragon's head breathes a 50' long cone with a 10' wide end, for 3W6 points of damage; victims may save vs. Dragon Breath for one-half damage.

Chimeras are cruel and voracious. They can speak Dragon but seldom bother to do so, except when toadying to more powerful creatures.



Basilisk*

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	5**
Anz. d. Angriffe:	1 Schnabel + speziell
Schaden:	1W6 + Versteinerung
Bewegung:	30' Fliegen 60' (10')
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W8, Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	7
Schatz:	D
EP:	450

A cockatrice is a strange creature, appearing to be a chicken (hen or rooster) with a long serpentine neck and tail; the neck is topped by a more or less normal looking chicken head.

A male cockatrice has wattles and a comb, just like a rooster. Females, much rarer than males, differ only in that they have no wattles or comb. A cockatrice weighs about 25 pounds. A cockatrice is no more intelligent than any animal, but they are bad-tempered and prone to attack if disturbed.

Anyone touched by a cockatrice, or who touches one (even if gloved), must save vs. Petrification or be turned to stone.

Krabbe, Riesen-

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe:	2 Scheren
Schaden:	2W6/2W6
Bewegung:	20' Schwimmen 20'
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	145

Giant crabs naturally resemble the ordinary variety, but are much larger, averaging 5' in diameter (not counting their legs). These creatures are often found in water-filled caves, particularly those connected to a river, lake or sea, and are tolerant of both fresh and salt water. Also, they are able to live in stagnant water, though they prefer a better environment.

Giant crabs carry their eyes on armored stalks, which means that no bonus is awarded for attacking them from behind.



Krokodil

	Normal	Groß	Riesig
Rüstungsklasse:	15	17	19
Trefferwürfel:	2	6	15 (+11)
Anz. d. Angriffe:	1	1	1
Schaden:	1W8	2W8	3W8
Bewegung:	30' (10') Schwimmen 30' (10')		
Anzahl:	Wildnis 1W8	Wildnis 1W4	Wildnis 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 2	Kämpfer: 6	Kämpfer: 15
Moral:	7	8	9
Schatz:	-	-	-
EP:	75	500	2,850

Crocodiles are aggressive predators 11 to 12 feet long. They lie mostly submerged in rivers or marshes, with only their eyes and nostrils showing, waiting for prey to come within reach; when in their natural element, they surprise on 1-4 on 1W6.

Large Crocodiles: These huge creatures are from 12-20 feet long. Large crocodiles fight and behave like their smaller cousins.

Giant Crocodiles: These huge creatures usually live in salt water and are generally more than 20 feet long. Giant crocodiles fight and behave like their smaller cousins.

Dinosaurier, Deinonychus

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	Biss 1W8
Bewegung:	50'
Anzahl:	1W3, Wildnis 2W3, Höhle 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

The Deinonychus (sometimes mistakenly called a "Velociraptor") is a medium-sized feathered dinosaur weighting approximately 150 pounds and reaching about 11 feet of length (tail included). It is an avid predator and a skilled pack-hunter; its warm blood, aerodynamic build and vicious maw allow it to feed on larger but more primitive dinosaurs.

Dinosaurier, Pterodactylus (und Pteranodon)

	Pterodactylus	Pteranodon
Rüstungsklasse:	12	13
Trefferwürfel:	1	5
Anz. d. Angriffe:	1	1
Schaden:	1W4	2W6
Bewegung:	Fliegen 60' (10')	Fliegen 60' (15')
Anzahl:	Wildnis 2W4	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 1	Kämpfer: 3
Moral:	7	8
Schatz:	-	-
EP:	25	360

Pterodactyls are prehistoric winged reptilian creatures, having a wingspan of around 25 to 30 inches. Though they eat mostly fish, they may attack smaller characters or scavenge unguarded packs.

Pteranodons are essentially giant-sized pterodactyls, having wingspans of 25 feet or more. They are predators, and may attack adventuring parties.

Dinosaurier, Stegosaurus

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	11 (+9)
Anz. d. Angriffe:	1 Schwanz/1 Biss oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2W8/1W6 oder 2W8
Bewegung:	20' (15')
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	1,575

Although fearsome looking, the stegosaurus is actually a peaceable creature and will only fight in self-defense, either biting, trampling, or using its spiked tail, depending on where the opponent is standing in relation to the dinosaur. A stegosaurus can't use its tail and Biss attacks against the same creature in the same round.

Dinosaurier, Triceratops

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	11 (+9)
Anz. d. Angriffe:	1 Hörner oder 1 Trampelangriff
Schaden:	3W6 oder 3W6
Bewegung:	30' (15')
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 7
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	1,575

A triceratops is a three-horned herbivorous dinosaur. They are aggressive toward interlopers, attacking anyone who might appear to be a threat. These creatures are about 25 feet long and weigh about 20,000 pounds. A triceratops will generally attempt to trample smaller opponents.

Dinosaurier, Tyrannosaurus Rex

Rüstungsklasse:	23
Trefferwürfel:	18 (+12)
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	6W6
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 9
Moral:	11
Schatz:	-
EP:	4,000

The tyrannosaurus rex is a bipedal carnivorous dinosaur. Despite its enormous size and 6-ton weight, a tyrannosaurus is a swift runner. Its head is nearly 6 feet long, and its teeth are from 3 to 6 inches in length. It is slightly more than 30 feet long from nose to tail. A tyrannosaurus pursues and eats just about anything it sees. Its tactics are simple – charge in and Biss.

The statistics above can also be used to represent other large bipedal carnosaurs, such as the allosaurus.

Displacer

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe:	2 Klingen
Schaden:	1W8/1W8
Bewegung:	50'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	8
Schatz:	D
EP:	555

Displacers are blue-black, catlike monsters with strange bladed arms extending from the shoulders. The blades are carried folded back like wings, but the Displacer swings the blades around in front to attack.



The real power and danger of the Displacer is its power of **displacement**, which causes the monster's apparent location to shift around constantly over a range of 3' from the monster's true location. This is a form of illusion, but a powerful form that cannot be seen through even by those who know the secret.

Any character fighting a Displacer for the first time will miss his or her first strike regardless of the die roll. Thereafter, all attacks against displacers will be at a penalty of -2 to the attack roll. This is not cumulative with the penalty for fighting blind. Some monsters, such as bats, do not depend on vision to fight and thus may be able to perceive the monster's true location and fight without penalty.

Djinn*

Rüstungsklasse:	15 ‡
Trefferwürfel:	7+1*
Anz. d. Angriffe:	1 Faust oder 1 Wirbelwind
Schaden:	2W8 oder 2W6
Bewegung:	30' Fliegen 80'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 12
Moral:	12 (8)
Schatz:	-
EP:	800

The djinn (singular djinni) are humanoid creatures from the Elemental Plane of Air. A djinni in its natural form is about 10½ feet tall and weighs about 1,000 pounds.

Djinn disdain physical combat, preferring to use their magical powers and aerial abilities against foes. A djinni overmatched in combat usually takes flight and becomes a whirlwind (see below) to harass those who follow; the 12 morale reflects a djinni's absolute control over its own fear, but does not indicate that the creature will throw its life away easily. Use the "8" figure to determine whether an outmatched djinn decides to leave a combat.



Djinn have a number of magical powers, which can be used at will (that is, without needing magic words or gestures): **create food and drink**, creating tasty and nourishing food for up to 2W6 humans or similar creatures, once per day; become **invisible**, with unlimited uses per day; **create normal items**, creating up to 1,000 pounds of soft goods or wooden items of permanent nature or metal goods lasting at most a day, once per day; assume **gaseous form**, as the potion, up to one hour per day; and **create illusions**, as the spell **phantasmal force** but including sound as well as visual elements, three times per day.

Djinn may assume the form of a whirlwind at will, with no limit as to the number of times per day this power may be used; a djinni in whirlwind form fights as if it were an air elemental.

Due to their highly magical nature, djinn cannot be harmed by non-magical weapons. They are immune to normal cold, and suffer only half damage from magical attacks based on either cold or wind.

Hund

	Normal	Reit-
Rüstungsklasse:	14	14
Trefferwürfel:	1+1	2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss	1 Biss
Schaden:	1W4 + Griff	1W4+1 + Griff
Bewegung:	50'	50'
Anzahl:	Wildnis 3W4	Nur domestiziert
Rettungswurf:	Kämpfer: 1	Kämpfer: 2
Moral:	9	9
Schatz:	-	-
EP:	25	75

Normal dogs include most medium and large breeds, including wild dogs. After biting an opponent, a dog can hold on, doing 1W4 damage automatically every round, until killed or until the victim spends an attack breaking free (which requires a save vs. Death Ray, adjusted by the character's Strength bonus).

Riding dogs are a large breed, used primarily by Halflings for transport. They may be trained for war, and equipped with barding to improve their Armor Class. They can maintain a hold in the same way that normal dogs do. A light load for a riding dog is up to 150 pounds; a heavy load, up to 300 pounds.

Doppelgänger

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	1W12 oder nach Waffe
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	10
Schatz:	E
EP:	280

Doppelgangers are strange beings that are able to take on the shapes of those they encounter; they can also read minds (as the spell, **ESP**, but with no limit of duration). In its natural form, the creature looks more or less humanoid, but slender and frail, with gangly limbs and half-formed features. The flesh is pale and hairless. Its large, bulging eyes are yellow with slitted pupils. A doppelganger is hardy, with a natural agility not in keeping with its frail appearance. In its natural form a doppelganger is about 5½ feet tall and weighs about 150 pounds.

Doppelgangers make excellent use of their natural mimicry to stage ambushes, bait traps, and infiltrate humanoid society. Although not usually evil, they are interested only in themselves and regard all others as playthings to be manipulated and deceived.

When in its natural form, a doppelganger strikes with its powerful fists. In the shape of a warrior or some other armed person, it attacks with whatever weapon is appropriate. In such cases, it uses its mind reading power to employ the same tactics and strategies as the person it is impersonating.

Drache

Dragons are large (sometimes very large) winged reptilian monsters. Unlike wyverns, dragons have four legs as well as two wings; this is how experts distinguish “true” dragons from other large reptilian monsters. All dragons are long-lived, and they grow slowly for as long as they live. For this reason, they are described as having seven “age categories,” ranging from 3 less to 3 more hit dice than the average. For convenience, a table is provided following the description of each dragon type; this table shows the variation in hit dice, damage from their various attacks, and other features peculiar to dragons.

If one dragon is encountered, it is equally likely to be a male or female ranging from -2 to +3 hit dice (1W6-3); two are a mated pair ranging from -1 to +2 hit dice (1W4-2). If three or four are encountered, they consist of a mated pair plus one or two young of -3 hit dice in size. If this is the case, the parents receive a Morale of 12 in combat since they are protecting their young.

A dragon attacks with its powerful claws and Biss, its long, whiplike tail, and most famously with its breath weapon. It prefers to fight on the wing, staying out of reach until it has worn down the enemy with the breath weapon (or possibly with spells, if the dragon can cast any). Older, more intelligent dragons are adept at sizing up the opposition and eliminating the most dangerous foes first (or avoiding them while picking off weaker enemies).

Each dragon can use its breath weapon as many times per day as it has hit dice, except that dragons of the lowest age category do not yet have a breath weapon. The breath may be used no more often than every other round, and the dragon may use its claws and tail at the same time. The tail swipe attack may only be used if there are opponents behind the dragon, while the claws may be used only on those opponents in front of the creature. Due to their serpentine necks, dragons may Biss in any direction, even behind them.

The breath weapon of a dragon does 1W8 points of damage per hit die (so, a 7 hit die dragon does 7W8 points of damage with its breath). Victims may make a save vs. Dragon Breath for half damage. The breath weapon may

be projected in any direction around the dragon, even behind, for the same reason that the dragon can Biss those behind it.

There are three shapes (or areas of effect) which a dragon's breath weapon can cover. Each variety has a “normal” shape, which that type of dragon can use from the second age category (-2 hit dice) onward. Upon reaching the sixth age category (+2 hit dice), a dragon learns to shape its breath weapon into one of the other shapes (GM's option); at the seventh age category (+3 hit dice), the dragon is competent at producing all three shapes.

The shapes are:

Cone Shaped: The breath weapon begins at the dragon's mouth, and is about 2' wide at that point; it extends up to the maximum length (based on the dragon type and age) and is the maximum width at that point (again, as given for the dragon's type and age).

Line Shaped: The breath weapon is 5' wide and extends the given length in a straight line.

Cloud Shaped: The breath weapon covers an area up to the maximum given width (based on the dragon type and age) in both length and width (that is, the length figure given for the dragon type and age is ignored). A cloud-shaped breath weapon is, at most, 20' deep or high.

All dragons save for those of the lowest age category are able to speak Dragon. Each type has a given chance of “talking;” this is the chance that the dragon will know Common or a demi-human or humanoid language. Many who talk choose to learn Elvish. If the first roll for “talking” is successful, the GM may roll again, with each additional roll adding another language which the dragon may speak.

Some dragons learn to cast spells; the odds that a dragon can cast spells are the same as the odds that a dragon will learn to speak to lesser creatures, but each is rolled for separately.

Although goals and ideals vary among varieties, all dragons are covetous. They like to hoard wealth, collecting mounds of coins and gathering as many gems, jewels, and magic items as possible. Those with large hoards are loath to leave them for long, venturing out of their Höhles only to patrol the immediate area or to get food. For dragons, there is no such thing as enough treasure. It's pleasing to look at, and they bask in its radiance. Dragons like to make beds of their hoards, shaping nooks and mounds to fit their bodies. Note that, for most monsters, the Treasure Type given is for a Höhle of average numbers; for dragons, the Treasure Type is for a single individual of average age. Note also that mated pairs do not share treasure! Rather than adjusting the treasure amounts for the number of monsters, adjust for the age of the dragon; a dragon of the highest age

category would have about double the given amount, while one of the next to lowest age category would have perhaps a tenth that amount (hatchlings have no treasure).



Drache, Schwarzer

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	7**
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1W6/1W6/2W10 oder Atem/1W6
Bewegung:	30' Fliegen 80' (15')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 7 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	800

Black dragons prefer to ambush their targets, using their surroundings as cover. When fighting in heavily forested swamps and marshes, they try to stay in the water or on the ground; trees and leafy canopies limit their aerial maneuverability. When outmatched, a black dragon attempts to fly out of sight, so as not to leave tracks, and hide in a deep pond or bog. Black dragons are more cruel than white dragons, but are still motivated mostly by the urge to live, breed and collect valuable items.

Black dragons often choose to hide underwater, leaving only part of the head above the waterline, and leap up suddenly when prey comes within 100' (surprising on a roll of 1-4 on 1W6 in this case).

Black dragons are immune to all forms of acid. A black dragon may hold its breath up to three turns while lying in wait underwater.

Black Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	4	5	6	7	8	9	10
Angriffsbonus	+4	+5	+6	+7	+8	+8	+9
Drachenodem	Säure (Strahl)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	100'
Weite	-	25'	30'	30'	35'	40'	45'
Wahrschnl./Sprache	0%	15%	20%	25%	35%	50%	60%
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	4	4	4	4
Stufe 2	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 3	-	-	-	-	-	1	2
Klaue	1W4	1W4	1W6	1W6	1W6	1W8	1W8
Biss	2W4	2W6	2W8	2W1	2W1	2W1	2d12
				0	0	0	
Schwanz	1W4	1W4	1W4	1W6	1W6	1W8	1W8

Drache, Blauer

Rüstungsklasse:	20
Trefferwürfel:	9** (+8)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1W8/1W8/3W8 oder Atem/1W8
Bewegung:	30' Fliegen 80' (15')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 9 (wie TW)
Moral:	9
Schatz:	H
EP:	1,225

Blue dragons love to soar in the hot desert air, usually flying in the daytime when temperatures are highest. Some nearly match the color of the desert sky and use this coloration to their advantage. Their vibrant color makes blue dragons easy to spot in barren desert surroundings. However, they often burrow into the sand so only part of their heads are exposed, waiting until opponents come within 100 feet to spring out and attack (surprising on a roll of 1-4 on 1W6 in this case).

Blue dragons Höhle in vast underground caverns, where they also store their treasure. Although they collect anything that looks valuable, they are most fond of gems, especially sapphires. Blue dragons are evil monsters, though not so fierce as red dragons. They particularly enjoy tricking intelligent prey into entering their Höhlen or passing by their hiding places to be ambushed and killed; usually one member of a party attacked by a blue dragon will be left alive for a while, and the dragon will play with that person as a cat plays with a mouse.

Blue dragons are immune to normal lightning, and suffer only half damage from magical lightning.

Blue Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	6	7	8	9	10	11	12
Angriffsbonus	+6	+7	+8	+8	+9	+9	+10
Drachenodem	Blitz (Strahl)						
Länge	-	80'	90'	100'	100'	110'	120'
Weite	-	30'	35'	45'	50'	55'	60'
Wahrschnl./Sprache	0%	15%	20%	40%	50%	60%	70%
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	4	4	4	5
Stufe 2	-	-	1	2	3	4	4
Stufe 3	-	-	-	-	1	2	2
Stufe 4	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1W4	1W4	1W6	1W8	1W8	1W8	1W10
Biss	2W6	3W6	3W8	3W8	3W8	3W8	3W10
Schwanz	1W4	1W6	1W6	1W8	1W8	1W8	1W8

Drache, Goldener

Rüstungsklasse:	22
Trefferwürfel:	11** (+9)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	2W4/2W4/6W6 oder Atem/2W4
Bewegung:	30' Fliegen 80' (20')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 11 (wie TW)
Moral:	10
Schatz:	H
EP:	1,765

Gold dragons usually parley before fighting. Those having spellcasting ability make heavy use of spells in combat. Among their favorites are **cloudkill**, **sleep**, and **slow**.

All gold dragons have the power to assume human form at will (in a manner equivalent to the spell **polymorph self**, but performed at will).

Unlike many other dragons, gold dragons are not cruel and do not seek to kill for pleasure. Many tales are told of gold dragons offering assistance to adventurers. They are, however, every bit as avaricious as any dragon; adventurers in need of gold need not bother asking for a loan.

Gold dragons are immune to all poisons, as well as normal fire. They suffer only half damage from magical fire.

Gold Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	8	9	10	11	12	13	14
Angriffsbonus	+8	+8	+9	+9	+10	+11	+11
Drachenodem	Feuer oder Giftgas (Kegel)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	110'
Weite	-	30'	35'	45'	50'	55'	60'
Wahrschnl./Sprache	0%	35%	70%	85%	90%	95%	95%
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	4	5	6
Stufe 2	-	-	1	2	3	4	5
Stufe 3	-	-	-	1	2	3	4
Stufe 4	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 5	-	-	-	-	-	1	2
Stufe 6	-	-	-	-	-	-	1
Claw	1W6	1W6	1W6	2W4	2W4	2W6	2W8
Biss	3W6	4W6	5W6	6W6	6W6	7W6	7W6
Tail	1W4	1W6	1W6	2W4	2W6	2W6	2W8

Drache, Grüner

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8**
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1W6/1W6/3W8 oder Atem/1W6
Bewegung:	30' Fliegen 80' (15')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 8 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	1,015

Green dragons initiate fights with little or no provocation, picking on creatures of any size. If the target is intriguing or seems formidable, the dragon stalks the creature to determine the best time to strike and the most appropriate tactics to use. If the target appears weak, the dragon makes its presence known quickly – it enjoys evoking terror.

Green dragons especially like to question adventurers to learn more about their society and abilities, what is going on in the countryside, and if there is treasure nearby. Adventurers may be allowed to live so long as they remain interesting... but woe to them when the dragon becomes bored.

Green dragons are immune to all poisons.

Green Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	5	6	7	8	9	10	11
Angriffsbonus	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Drachenodem	Giftgas (Wolke)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	100'
Weite	-	25'	30'	40'	45'	50'	55'
Wahrschnl./Sprache	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	3	4	4
Stufe 2	-	-	1	2	3	3	4
Stufe 3	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 4	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1W4	1W6	1W6	1W6	1W6	1W8	1W10
Biss	2W4	3W4	3W6	3W8	3W8	3W8	3W10
Schwanz	1W4	1W4	1W6	1W6	1W6	1W8	1W8

Drache, Roter

Rüstungsklasse:	21
Trefferwürfel:	10** (+9)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1W8/1W8/4W8 oder Atem/1W8
Bewegung:	30' Fliegen 80' (20')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 10 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	1,480

Because red dragons are so confident, they seldom pause to appraise an adversary. On spotting a target, they make a snap decision whether to attack, using one of many strategies worked out ahead of time. A red dragon lands to attack small, weak creatures with its claws and Biss rather than obliterating them with its breath weapon, so as not to destroy any treasure they might be carrying.

Red dragons are cruel monsters, actively seeking to hunt, torment, kill and consume intelligent creatures. They are often said to prefer women and elves, but in truth a red dragon will attack almost any creature less powerful than itself.

Red dragons are immune to normal fire, and suffer only half damage from magical fire.

Red Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	7	8	9	10	11	12	13
Angriffsbonus	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
Drachenodem	Feuer (Kegel)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	110'
Weite	-	30'	35'	45'	50'	55'	60'
Wahrschnl./Sprache	0%	15%	30%	50%	60%	70%	85%
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	4	5	5
Stufe 2	-	-	1	2	3	4	5
Stufe 3	-	-	-	1	2	2	3
Stufe 4	-	-	-	-	1	2	2
Stufe 5	-	-	-	-	-	1	2
Klaue	1W4	1W6	1W8	1W8	1W8	1W10	1W10
Biss	2W6	3W6	4W6	4W8	5W8	5W8	6W8
Schwanz	1W4	1W6	1W6	1W8	1W8	1W8	1W10

Drache, Meeres-

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8**
Anz. d. Angriffe:	1 Biss oder Atem
Schaden:	3W8 oder Atem/1W6
Bewegung:	Fliegen 60' (20') Schwimmen 60' (15')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 8 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	1,015

Though they live in the water, and are somewhat adapted to it, Sea Dragons still must breathe air, similar to dolphins or whales. A Sea Dragon may hold its breath up to three turns while swimming or performing other moderate activity.

Sea dragons are neutral in outlook, similar to white dragons. They often maintain Höhlen in air-filled undersea caverns.

Sea Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	5	6	7	8	9	10	11
Angriffsbonus	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Drachenodem	Dampf (Wolke)						
Länge	-	70'	80'	90'	95'	100'	100'
Weite	-	25'	30'	40'	45'	50'	55'
Wahrschnl./Spra	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
che							
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	3	4	4
Stufe 2	-	-	1	2	3	3	4
Stufe 3	-	-	-	-	-	1	2
Klaue	1W4	1W6	1W6	1W6	1W6	1W8	1W10
Biss	2W4	3W4	3W6	3W8	3W8	3W8	3W10
Schwanz	1W4	1W4	1W4	1W6	1W6	1W6	1W6

Drache, Weißer

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	6**
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem/1 Schwanz
Schaden:	1W4/1W4/2W8 oder Atem/1W4
Bewegung:	30' Fliegen 80' (10')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6 (wie TW)
Moral:	8
Schatz:	H
EP:	610

White Dragons prefer to live in cold regions, whether in the highest mountains or in the cold northern lands. They are the least intelligent of dragons, though this does not mean that they are stupid by any stretch of the imagination. They are motivated completely by a drive to live, to reproduce, and (of course) to accumulate treasure; they kill to live, not for pleasure.

White dragons prefer sudden assaults, swooping down from aloft or bursting from beneath water, snow, or ice. They loose their icy breath weapon, then try to knock out a single opponent with a follow-up attack.

White dragons are immune to normal cold, and take only half damage from magical cold or ice.

White Dragon Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	3	4	5	6	7	8	9
Angriffsbonus	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Drachenodem	Kälte (Kegel)						
Länge	-	60'	70'	80'	85'	90'	95'
Weite	-	25'	30'	30'	35'	40'	45'
Wahrschnl./Spra	0%	10%	15%	20%	30%	40%	50%
che							
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	1	2	3	3	3	3
Stufe 2	-	-	-	-	1	2	3
Stufe 3	-	-	-	-	-	-	1
Klaue	1W4	1W4	1W4	1W4	1W4	1W6	1W8
Biss	2W4	2W6	2W6	2W8	2W8	2W10	2W10
Schwanz	1W4	1W4	1W4	1W4	1W4	1W6	1W6

Drachenschildkröte

Rüstungsklasse:	22
Trefferwürfel:	30**
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder Atem
Schaden:	2W8/2W8/10W6 oder 30W8
Bewegung:	10' (10') Schwimmen 30' (15')
Anzahl:	Wildnis 1
Rettungswurf:	Kämpfer: 20 mit +5
Moral:	10
Schatz:	H
EP:	13,650

A dragon turtle's rough, deep green shell is much the same color as the deep water the monster favors, and the silver highlights that line the shell resemble light dancing on open water. The turtle's legs, tail, and head are a lighter green, flecked with golden highlights. An adult dragon turtle can measure from 100 to 200 feet from snout to tail. They are occasionally mistaken for rocky outcroppings or even small islands.

Dragon turtles are fierce Kämpfers and generally attack any creature that threatens their territory or looks like a potential meal. Though they are not true dragons, they do advance through the same sort of age categories as the true dragons do; however, each age category changes the dragon turtle's Hit Dice by 5.

Due to their massive size, dragon turtles are immune to virtually all poisons.

Dragon Turtle Age Table

Alterskategorie	1	2	3	4	5	6	7
Trefferwürfel	15	20	25	30	35	40	45
Angriffsbonus	+11	+13	+14	+15	+16	+16	+16
Drachenodem	Dampf (Wolke)						
Länge	-	50'	75'	100'	125'	150'	175'
Weite	-	25'	50'	75'	100'	125'	150'
Wahrschnl./Spra	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
che							
Zauber je Stufe							
Stufe 1	-	-	1	2	2	3	3
Stufe 2	-	-	-	1	2	2	3
Klaue	1W6	2W4	2W6	2W8	2W10	2d12	3W10
Biss	4W6	6W6	8W6	10W6	12W6	14W6	16W6

Waldnymphe

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	speziell
Schaden:	0
Bewegung:	40'
Anzahl:	Höhle 1W6
Rettungswurf:	Magiekundige: 4
Moral:	6
Schatz:	D
EP:	100

Dryads are female nature spirits; each is mystically bound to a single, enormous oak tree and must never stray more than 300 yards from it. Any who do become ill and die within 4W6 hours. A dryad's oak does not radiate magic. A dryad lives as long as her tree, and dies when the tree dies; likewise, if the dryad is killed, her tree dies also.

A dryad's delicate features are much like a female elf's, though her flesh is like bark or fine wood, and her hair is like a canopy of leaves that changes color with the seasons. Although they are generally solitary, up to seven dryads have been encountered in one place on rare occasions.

Shy, intelligent, and resolute, dryads are as elusive as they are alluring -- they avoid physical combat and are rarely seen unless they wish to be. If threatened, or in need of an ally, a dryad can charm (as the spell **charm person**), attempting to gain control of the attacker(s) who could help the most against the rest. Any attack on her tree, however, provokes the dryad into a frenzied defense.



Adler, Riesen

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W6x2/1W8
Bewegung:	10' Fliegen 90'
Anzahl:	2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

A typical giant eagle stands about 10 feet tall, has a wingspan of up to 20 feet, and resembles its smaller cousins in nearly every way except size. It weighs about 500 pounds. Many giant eagles are intelligent creatures and speak Common.

A giant eagle typically attacks from a great height, diving earthward at tremendous speed. When it cannot dive, it uses its powerful talons and slashing beak to strike at its target's head and eyes.

A solitary giant eagle is typically hunting or patrolling in the vicinity of its nest and generally ignores creatures that do not appear threatening. A mated pair attacks in concert, making repeated diving attacks to drive away intruders, and fights to the death to defend their nest or hatchlings.



Efreeti*

Rüstungsklasse:	21 ‡
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W8 oder speziell
Bewegung:	30' Fliegen 80' (10')
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 15
Moral:	12 (9)
Schatz:	-
EP:	1,390

The efreet (singular efreeti) are humanoid creatures from the Elemental Plane of Fire. An efreeti in its natural form stands about 12 feet tall and weighs about 2,000 pounds. Efreet are malicious by nature. They love to mislead, befuddle, and confuse their foes. They do this for enjoyment as much as for tactical reasons.

Note that the 12 morale reflects an efreeti's absolute control over its own fear, but does not indicate that the creature will throw its life away easily. Use the "9" figure to determine whether an outmatched efreeti decides to leave a combat.

Efreet have a number of magical powers, which can be used at will (that is, without needing magic words or gestures): become **invisible**, with unlimited uses per day; assume **gaseous form**, as the potion, up to one hour per day; **create illusions**, as the spell **phantasmal force** but including sound as well as visual elements, three times per day; **create flame**, with unlimited uses; and create a **wall of fire** (as the spell), once per day. Create flame allows the efreet to cause a flame to appear in its hand or otherwise on its person at will; it behaves as desired by the efreet, becoming as large as a torchflame or as small as a candle, and ignites flammable material just as any ordinary flame does. The flame can be thrown as a weapon with a range of up to 60', causing 1W8 points of damage on a successful hit. The efreet can create another flame, and throw it as well if desired, once per round.

Efreet may assume the form of a column of fire at will, with no limit as to the number of times per day this power may be used; an efreeti in flame-form fights as if it were a fire elemental.

Due to their highly magical nature, efreet cannot be harmed by non-magical weapons. They are immune to normal fire, and suffer only half damage from magical fire attacks.

Elementar*

Elementals are incarnations of the elements that compose existence.

It is possible to summon an elemental by one of three means: By the use of a *staff*, or of a *device*, or by casting a *spell*. For each elemental type, separate statistics are provided for each of these three categories.

Due to their highly magical nature, elementals cannot be harmed by non-magical weapons.

Elementar, Luft-*

	Stab	Gerät	Spruch
Rüstungsklasse:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Anz. d. Angriffe:	-- speziell --		
Schaden:	1d12	2W8	3W6
Bewegung:	-- Fliegen 120' --		
Anzahl:	-- speziell --		
Rettungswurf:	Kämpfer: 8	Kämpfer: 12	Kämpfer: 16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	-- --		
EP:	945	1,975	3,385

Air elementals resemble "dust devils," that is, small whirlwinds, but they are much more powerful. Air elementals take double damage when attacked by earth-based attacks (including by earth elementals). An air elemental may choose either to attack a single opponent, thus receiving one attack per round at the listed damage, or may choose to knock all opponents in a 5' radius to the ground; if the latter attack is used, all creatures of 2 hit dice or less must save vs. Death Ray or fall prone. Creatures of 3 or more levels or hit dice are not so affected. Air elementals do an additional 1W8 points of damage against creatures or vehicles which are airborne.

Elementar, Erd-*

	Stab	Gerät	Spruch
Rüstungsklasse:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Anz. d. Angriffe:	1	1	1
Schaden:	1d12	2W8	3W6
Bewegung:	-- 20' (10') --		
Anzahl:	-- speziell --		
Rettungswurf:	Kämpfer: 8	Kämpfer: 12	Kämpfer: 16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	-- --		
EP:	945	1,975	3,385

Earth elementals resemble crude, headless humanoid statues, with clublike hands and feet. They cannot cross a body of water wider than their own height. Earth elementals take double damage when attacked by fire

(including fire elementals). They do an additional 1W8 points of damage against creatures, vehicles, or structures which rest on the ground.

Elementar, Feuer-*

	Stab	Gerät	Spruch
Rüstungsklasse:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Anz. d. Angriffe:	1	1	1
Schaden:	1W12	2W8	3W6
Bewegung:	-- 40' Fliegen 30' --		
Anzahl:	-- speziell --		
Rettungswurf:	Kämpfer: 8	Kämpfer: 12	Kämpfer: 16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	-- --		
EP:	945	1,975	3,385

Fire elementals are simply flames, which may appear generally humanoid for brief moments when they attack. Fire elementals take double damage when attacked by water (including water elementals). They cannot cross a body of water wider than their own diameter. They do an additional 1W8 points of damage against creatures which are cold or icy in nature.

Remember that a fire elemental is constantly burning; such a creature may easily start fires if it moves into an area containing items which burn easily, such as dry wood, paper, or oil. No specific rules are given for such fires, but the GM is directed to the rules for burning oil for an example of fire damage.

Elementar, Wasser-*

	Stab	Gerät	Spruch
Rüstungsklasse:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Anz. d. Angriffe:	1	1	1
Schaden:	1W12	2W8	3W6
Bewegung:	-- 20' (15') Schwimmen 60' --		
Anzahl:	-- speziell --		
Rettungswurf:	Kämpfer: 8	Kämpfer: 12	Kämpfer: 16
Moral:	-- 10 --		
Schatz:	-- --		
EP:	945	1,975	3,385

Water elementals resemble roiling waves of water, which seem to fall upon any creature attacked, only to reform the next round. They take double damage when attacked with air or wind attacks (including air elementals). A water elemental cannot move more than 60' from a body of water. They do an extra 1W8 points of damage against creatures, vehicles, or structures which are in the water.

Elefant

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	9 (+8)*
Anz. d. Angriffe:	2 Hauer oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2W4/2W4 oder 4W8
Bewegung:	40' (15')
Anzahl:	Wildnis 1W20
Rettungswurf:	Kämpfer: 9
Moral:	8
Schatz:	speziell
EP:	1,075

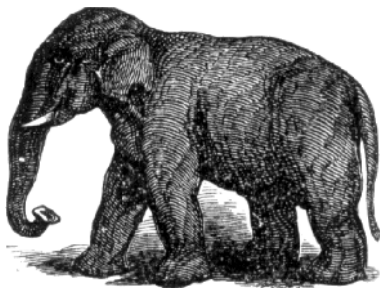
Massive herbivores of tropical lands, elephants are unpredictable creatures but nevertheless are sometimes used as mounts or beasts of burden. This entry describes an African elephant. Indian elephants are slightly smaller and weaker, but more readily trained.

An elephant has no treasure as such, but the tusks of an elephant are worth 1W8 x 100 gp.

Fisch, Riesen- (Barracuda)

	Huge	Giant
Rüstungsklasse:	16	15
Trefferwürfel:	5	9 (+8)
Anz. d. Angriffe:	1 Biss	1 Biss
Schaden:	2W6	2W8+1
Bewegung:	Schwimmen 60'	Schwimmen 60' (10')
Anzahl:	Wildnis 2W4	Wildnis 1
Rettungswurf:	Kämpfer: 5	Kämpfer: 9
Moral:	8	10
Schatz:	-	-
EP:	360	1,075

Barracuda are predatory fish found in salt water. Huge barracudas are about 12' long, while giant specimens can exceed 20'. They have elongated bodies, pointed heads and prominent jaws. Their bodies are covered with smooth scales, typically blue, gray or silver in color. They have extremely keen eyesight and are surprised only on a 1 on 1W6. Due to the quickness of their attack, barracudas are themselves capable of surprising on 1-3 on 1W6 and gain a +2 bonus to Initiative.



Giant barracudas always appear singly and are 50% likely to break off the attack after 1W4 rounds if they haven't killed their prey. Both kinds are attracted to shiny objects.

Fisch, Riesen- (Barsch)

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W6
Bewegung:	Schwimmen 40' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

Giant bass are generally between 10' and 25' long. Most are greenish-grey, marked with dark lateral stripes, though some are almost completely black. They are generally found in lakes or rivers, as they are not adapted for salt water.

Giant bass are predatory, and on a natural attack roll of 20 a giant bass will swallow whole a dwarf-sized or smaller creature, which then takes 2W4 damage per round until it is dead. Swallowed characters can attack only with daggers or similar short weapons. Note that each giant bass can swallow at most one character, and a giant bass which has swallowed a character will attempt to retreat (having achieved its goal).

Fisch, Riesen- (Seewolf)

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe:	1 Biss/2 Flossen
Schaden:	2W8/1W4+Gift/1W4+Gift
Bewegung:	Schwimmen 30' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W2
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	875

Giant catfish fins are edged with a natural poison that causes a painful burning sensation for 3W10 rounds if a save vs. Poison is failed. The pain causes the affected character or creature to suffer a -1 penalty on all attack rolls and saving throws; further poisonings will increase this penalty by -1 each, down to a maximum penalty of -5 as well as adding 6 rounds to the duration of the poison effect.

Because of their size and body design, a giant catfish cannot target more than one of its attacks on any single creature; that is, it cannot Biss and fin the same opponent, nor use both fins on one victim.

Fisch, Riesen- (Piranha)

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8
Bewegung:	Schwimmen 50'
Anzahl:	Wildnis 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7 (11)
Schatz:	-
EP:	240

Giant piranha average 5' in length at adulthood, and are aggressive carnivores. They are able to sense blood in the water just as sharks do, and once they smell or taste blood in the water, their morale rises to the parenthesized figure.

Fliege, Riesen-

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8
Bewegung:	30' Fliegen 60'
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

Giant flies look much like ordinary houseflies, but are about 3' long. Some are banded yellow and black, and are thus mistaken for giant bees.

Giant flies are predators, and after killing prey, they will often lay eggs in the remains (since their larva can only eat dead flesh).



Frosch, Riesen- (und Kröte, Riesen-)

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Zunge oder 1 Biss
Schaden:	Griff oder 1W4+1
Bewegung:	30' Schwimmen 30'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	6
Schatz:	-
EP:	75

Giant frogs are enlarged versions of the common frog; most resemble bullfrogs in appearance, but an adult giant frog is 3' long and weighs about 250 pounds. They are predators, but will normally only attack creatures smaller than themselves. Giant toads are statistically just like giant frogs; however, they are often found in "drier" areas as they do not have to maintain a wet skin surface.



A giant frog can stretch its tongue out up to 15' and drag up to dwarf-sized prey to its mouth; on every subsequent round, the victim is hit automatically. On a natural 20 attack roll, the victim is swallowed whole, taking 1W6 damage per round thereafter. Each giant frog can swallow only one such victim.

Wasserspeier*

Rüstungsklasse:	15 ‡
Trefferwürfel:	4**
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss/1 Horn
Schaden:	1W4/1W4/1W6/1W4
Bewegung:	30' Fliegen 50' (15')
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	11
Schatz:	C
EP:	320

Gargoyles often appear to be winged stone statues, for they can perch indefinitely without moving and use this disguise to surprise their foes. They are cruel monsters, inflicting pain on other creatures for the sole purpose of enjoyment.

Gargoyles require no food, water, or air. Due to their highly-magical nature, they cannot be harmed by non-magical weapons.

Gelatinewürfel

Rüstungsklasse:	12
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W4 + Paralyse
Bewegung:	20'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	12
Schatz:	V
EP:	280

The nearly transparent gelatinous cube travels slowly along dungeon corridors and cave floors, absorbing carrion, creatures, and trash. Inorganic material remains trapped and visible inside the cube's body. A typical gelatinous cube is ten feet on a side and weighs about 15,000 pounds; however, smaller specimens have been reported. A gelatinous cube attacks by slamming its body into its prey. It is capable of lashing out with a pseudopod, but usually engulfs foes.

Any treasure indicated will be visible inside the creature, which must be slain if the treasure is to be recovered.

Ghast

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	2**
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/1W4 + Paralyse + Gestank
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W4 Wildnis/Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	125

Although these creatures look just like their lesser kin, the ghoul, they are far more deadly and cunning. Those hit by a ghast's Biss or claw attack must save vs. Paralyzation or be paralyzed for 2W8 turns. Elves are immune to this paralysis. Ghosts try to attack with surprise whenever possible, striking from behind tombstones and bursting from shallow graves; when these methods are employed, they are able to surprise opponents on 1-3 on 1W6. Like all undead, they may be Turned by Clerics as a ghoul and are immune to sleep, charm and hold magics.

Humanoids bitten by ghosts may be infected with ghoul fever. Each time a humanoid is bitten, there is a 10% chance of the infection being passed. The afflicted humanoid is allowed to save vs. Death Ray; if the save is failed, the humanoid dies within a day.

An afflicted humanoid who dies of ghoul fever rises as a ghastr at the next midnight. A humanoid who becomes a ghastr in this way retains none of the abilities it possessed in life. It is not under the control of any other ghouls, but it hungers for the flesh of the living and behaves like a normal ghastr in all respects.

The stink of death and corruption surrounding these creatures is overwhelming. Living creatures within 10 feet must succeed on a save vs. Poison or be sickened for 2W6 rounds (-2 to attack rolls). A creature that successfully saves cannot be affected again by the same ghastr's stench for 24 hours. A neutralize poison spell removes the effect from a sickened creature.

Gespent

Rüstungsklasse:	20*
Trefferwürfel:	10 (+9)
Anz. d. Angriffe:	1 Berührung/1 Blick
Schaden:	1W6 + speziell
Bewegung:	30'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 10
Moral:	10
Schatz:	E, N, O
EP:	5,500

Ghosts are the spectral remnants of intelligent beings who, for one reason or another, cannot rest easily in their graves. A ghost greatly resembles its corporeal form in life, but in some cases the spiritual form is somewhat altered. Because they are incorporeal, ghosts may be hit only by magical weapons.

Encountering a ghost is so terrible that the creature will age 10 years and must save vs. spells or flee for 2W6 rounds. A ghost can blast living beings with a glance, at a range of up to 30 feet. Creatures that meet the ghost's gaze must succeed on a save vs. spells or be paralyzed for 2W4 rounds. A ghost that hits a living target with its touch attack deals 1W6 points of damage and ages the victim 1W4x10 years while healing itself of 5 points of damage. Elves can ignore the first 200 years of aging; dwarves the first 50 and halflings the first 20. Otherwise, each 10 years of aging will cause the character to permanently lose 1 point of Constitution. Lost Constitution can be regained at a rate of one point per casting of **restoration**; nothing else (except a wish) can restore Constitution lost to a ghost. If a character's Constitution falls to 0, he or she dies permanently and can not be **raised** (but still may be **reincarnated**).

Once per round, a ghost can merge its body with that of another creature. This ability is similar to a magic jar spell (caster level 10th), except that it does not require a receptacle. To use this ability, the ghost must move into

the target's space, however, the target can resist the attack with a successful save vs. spells. A creature that successfully saves is immune to that same ghost's magic jar attack for 24 hours, and the ghost cannot enter the target's space. If the save fails, the ghost enters the target's body and controls it.

A ghost can use **telekinesis** (as per the 5th level Magic-User spell) as if a 10th level Magic-User. When a ghost uses this power, it must wait 1W4 rounds before using it again.

A ghost can be turned as a Vampire at a -4 penalty on the die roll.

Ghul

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/1W4, + Paralyse
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W8, Höhle 2W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	100

Ghouls are **undead** monsters which eat the flesh of dead humanoids to survive. They are vile, disgusting carrion-eaters, but are more than willing to kill for food. Those slain by ghouls will generally be stored until they begin to rot before the ghouls will actually eat them.

Those hit by a ghoul's Biss or claw attack must save vs. Paralyzation or be paralyzed for 2W8 turns. Elves are immune to this paralysis. Ghouls try to attack with surprise whenever possible, striking from behind tombstones and bursting from shallow graves; when these methods are employed, they are able to surprise opponents on 1-3 on 1W6. Like all undead, they may be Turned by Clerics and are immune to **sleep**, **charm** and **hold** magics.

Humanoids bitten by ghouls may be infected with ghoul fever. Each time a humanoid is bitten, there is a 5% chance of the infection being passed. The afflicted humanoid is allowed to save vs. Death Ray; if the save is failed, the humanoid dies within a day.



An afflicted humanoid who dies of ghoul fever rises as a ghoul at the next midnight. A humanoid who becomes a ghoul in this way retains none of the abilities it possessed in life. It is not under the control of any other ghouls, but it hungers for the flesh of the living and behaves like a normal ghoul in all respects.

Riese, Wolken-

Rüstungsklasse:	19 (13)
Trefferwürfel:	12+3* (+10)
Anz. d. Angriffe:	1 Riesenwaffe oder 1 geworfener Fels
Schaden:	6W6 oder 3W6
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 40' (10')
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 12
Moral:	10
Schatz:	E + 1W12x1000 GM
EP:	1,975

Cloud giants' skin ranges in color from milky white to light sky blue. They have hair of silvery white or brass, and their eyes are iridescent blue. Adult males are about 18 feet tall and weigh about 5,000 pounds. Females are slightly shorter and lighter. Cloud giants can live to be 400 years old.



Cloud giants dress in the finest clothing available and wear jewelry. To many, appearance indicates station: The better the clothes and the finer the jewelry, the more important the wearer. They also appreciate music, and most can play one or more instruments (the harp is a favorite). Like most giants, they are suspicious of the

smaller races, but cloud giants do not usually prey upon them, preferring instead to demand tribute from humans, demi-humans, or humanoids living nearby.

Cloud giants fight in well-organized units, using carefully developed battle plans. They prefer to fight from a position above their opponents. Cloud giants can throw large stones up to 200' for 3W6 points of damage each. Also, 5% of cloud giants have the abilities of a Magic-User of level 2 to 8 (2W4). A favorite tactic is to circle the enemies, barraging them with rocks while the giants with magical abilities confound them with spells. In battle, cloud giants wear finely crafted, intricately engraved plate mail.

Riese, Zyklop

Rüstungsklasse:	15 (13)
Trefferwürfel:	13* (+10)
Anz. d. Angriffe:	1 Riesenkeule oder 1 geworfener Fels
Schaden:	3W10 oder 3W6
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 30'
Anzahl:	1, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 13
Moral:	9
Schatz:	E + 1W8x1000 GM
EP:	2,285

A cyclops is a one-eyed giant. Huge and brutish, they most resemble hill giants, and even dress in the same "style," layers of crudely prepared hides with the fur left on, unwashed and unrepaired. They are reclusive and unfriendly to almost all of the smaller races.

A cyclops can throw a large rock up to 200' for 3W6 points of damage, but they aim poorly and thus suffer an attack penalty of -2. Once per year, a cyclops can cast the spell **bestow curse** (the reverse of the spell **remove curse**).



**Riese, Feuer-**

Rüstungsklasse:	17 (13)
Trefferwürfel:	11+2* (+9)
Anz. d. Angriffe:	1 Riesenwaffe oder 1 geworfener Fels
Schaden:	5W6 oder 3W6
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 40' (10')
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 11
Moral:	9
Schatz:	E + 1W10x1000 GM
EP:	1,670

An adult male fire giant is 14 feet tall, has a chest that measures 9 feet around, and weighs about 3,200 pounds. Females are slightly shorter and lighter. Fire giants can live to be 350 years old. Fire giants wear sturdy cloth or leather garments colored red, orange, yellow, or black. Warriors wear helmets and half-plate armor of blackened steel.

Fire giants are unfriendly to almost all other human, demi-human, and humanoid races, though they sometimes subjugate nearby humanoid races to act as their servants.

A fire giant can throw large stones up to 200' for 3W6 damage. Fire giants are immune to all fire-based attacks.

Riese, Eis-

Rüstungsklasse:	17 (13)
Trefferwürfel:	10+1* (+9)
Anz. d. Angriffe:	1 Riesenwaffe oder 1 geworfener Fels
Schaden:	4W6 oder 3W6
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 40' (10')
Anzahl:	1W2, Wild 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 10
Moral:	9
Schatz:	E + 1W10x1000 GM
EP:	1,390

Frost giants have pale, almost white skin. A frost giant's hair can be light blue or dirty yellow, and its eyes usually match its hair color. Frost giants dress in skins and pelts, along with any jewelry they own. Frost giant warriors add chain shirts and metal helmets decorated with horns or feathers.



An adult male is about 15 feet tall and weighs about 2,800 pounds. Females are slightly shorter and lighter, but otherwise identical with males. Frost giants can live to be 250 years old.

Monster

Frost giants are, first and foremost, cunning. They dislike the smaller races as much as any giant, but rather than attacking outright they will try to use their advantages to convince those weaker than them to submit. If faced with a stronger force, frost giants will parley or withdraw if possible, attacking only if victory seems assured.

A frost giant can throw large stones up to 200' for 3W6 damage. Frost giants are immune to all ice or cold-based attacks.

Riese, Hügel-

Rüstungsklasse:	15 (13)
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W8
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	8
Schatz:	E + 1W8x1000 GM
EP:	875

The smallest of giants, adult hill giants stand between ten and twelve feet in height and weigh about 1,100 pounds. Hill giants can live to be 200 years old. Skin color among hill giants ranges from light tan to deep ruddy brown. Their hair is brown or black, with eyes the same color. They wear layers of crudely prepared hides with the fur left on. They seldom wash or repair their garments, preferring to simply add more hides as their old ones wear out.



Whether attacking with a weapon or fist, hill giants deal 2W8 damage.

BASIC FANTASY RPG

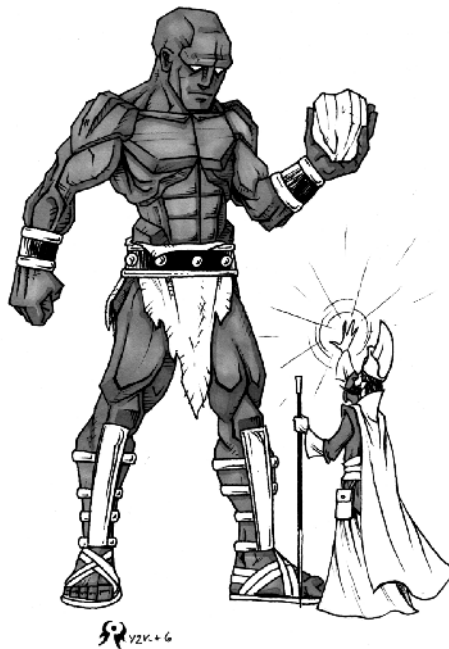
Hill giants are brutish and aggressive. They are sometimes found leading groups of ogres or bugbears. Hill giants often keep **dire wolves** as pets.

Riese, Fels-

Rüstungsklasse:	17 (15)
Trefferwürfel:	9 (+8)
Anz. d. Angriffe:	1 Steinkeule oder 1 geworfener Fels
Schaden:	3W6 oder 3W6
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 9
Moral:	9
Schatz:	E + 1W8x1000 GM
EP:	1,075

Stone giants prefer thick leather garments, dyed in shades of brown and gray to match the stone around them. Adults are about 12 feet tall and weigh about 1,500 pounds. Stone giants can live to be 800 years old.

A stone giant can throw large stones up to 300' for 3W6 damage.



Stone giants are reclusive, but they will defend their territory (typically in rocky mountainous terrain) against any who trespass therein.

Riese, Sturm-

Rüstungsklasse:	19 (13)
Trefferwürfel:	15** (+11)
Anz. d. Angriffe:	1 Riesenwaffe oder 1 Blitz
Schaden:	8W6 oder 15W6
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 50' (10')
Anzahl:	1, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 15
Moral:	10
Schatz:	E + 1W20x1000 GM
EP:	3,100

Adult storm giants are about 21 feet tall and weigh about 12,000 pounds. They can live to be 600 years old. Most storm giants have pale skin and dark hair. Very rarely, storm giants have violet skin. Violet-skinned storm giants have deep violet or blue-black hair with silvery gray or purple eyes.

Storm giants generally dress in short, loose tunic belted at the waist, sandals or bare feet, and a headband. They wear a few pieces of simple but finely crafted jewelry, anklets (favored by barefoot giants), rings, or circlets being most common. They live quiet, reflective lives and spend their time musing about the world, composing and playing music, and tilling their land or gathering food.

Storm giants prefer to attack first with their **lightning bolts** (which work just as the spell does, and can be used once per five rounds; a save vs. Spells reduces damage to

half). Also, 10% of storm giants have the abilities of a Magic-User of level 2 to 12 (2W6). In battle, they wear well-crafted and well-cared-for plate mail.

Unlike most other giants, storm giants have been known to befriend humans, elves, or dwarves.

Gnoll

Rüstungsklasse:	15 (13)
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	2W4 oder nach Waffe +1
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	1W6, Wildnis 3W6, Höhle 3W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	Jeweils Q, S, D, K in Höhle
EP:	75

Gnolls are hyena-headed, evil humanoids that wander in loose tribes. Most gnolls have dirty yellow or reddish-brown fur. An adult male gnoll is about 7½ feet tall and weighs 300 pounds.

Gnolls are nocturnal, and have Darkvision with a 30' range. They are cruel carnivores, preferring intelligent creatures for food because they scream more. They show little discipline when fighting unless they have a strong leader.



One out of every six gnolls will be a hardened warrior of 4 Hit Dice (240 XP) having a +1 bonus to damage due to strength. Gnolls gain a +1 bonus to their morale if they are led by such a warrior. In Höhlen of 12 or greater, there will be a pack leader of 6 Hit Dice (500 XP) having a +2 bonus to damage. In the Höhle, gnolls never fail a morale check as long as the pack leader is alive. In

addition, a Höhle has a chance equal to 1-2 on 1W6 of a shaman being present, and 1 on 1W6 of a witch or warlock. A shaman is equivalent to a hardened warrior statistically, and in addition has Clerical abilities at level 1W4+1. A witch or warlock is equivalent to a regular gnoll, and has Magic-User abilities of level 1W4.

Gnom

Rüstungsklasse:	15 (11)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	1W8, Wildnis 5W8, Höhle 5W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 1 (mit Zwergenbonus)
Moral:	8
Schatz:	D
EP:	25

Gnomes stand 3 to 3½ feet tall and weigh 40 to 45 pounds. Their skin color ranges from dark tan to woody brown, their hair is fair, and their eyes can be any shade of blue. Males usually wear short, carefully trimmed beards.



Gnomes generally wear leather or earth tones, though they decorate their clothes with intricate stitching or fine jewelry. Gnomes reach adulthood at about age 40, and they live about 350 years. They have Darkvision with a 30' range.

Gnomes speak their own language, Gnomish, and many know the language of the dwarves. Most gnomes who travel outside gnome lands (as traders or tinkers) know Common, while warriors in gnome settlements usually learn Goblin. Gnomes encountered in the wilderness are

likely to be unfriendly, but not hostile. They tolerate dwarves but dislike most other humanoid races. When forced to interact with other races, a gnome will generally be recalcitrant, unless offered a significant amount of treasure.

Most gnomes encountered outside their home are warriors; the statistics above are for such. In the Höhle, for every warrior there will be an average of three civilians having 1-1 Hit Dice and Armor Class 11; such gnomes have Morale of 7. One out of every eight gnome warriors will be a sergeant having 3 Hit Dice (145 XP). Gnomes gain a +1 bonus to their morale if they are led by a sergeant. Both warriors and sergeants commonly wear chainmail. In gnomish communities, one out of every sixteen warriors will be a captain of 5 Hit Dice (360 XP) with an Armor Class of 16 (11), adding a shield. In addition, in communities of 35 or greater, there will be a king of 7 Hit Dice (670 XP), with an Armor Class of 18 (11), in plate mail and carrying a shield, having a +1 bonus damage due to strength. In their community, gnomes never fail a morale check as long as the king is alive. There is a chance equal to 1-4 on 1W6 that a community will have a Cleric of level 1W6+1, and 1-2 on 1W6 of a Magic-User of level 1W6. Gnomish Clerics and Magic-Users are equivalent to regular gnomish warriors statistically.

Goblin

Rüstungsklasse:	14 (11)
Trefferwürfel:	1-1
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 30'
Anzahl:	2W4 ,Wildnis 6W10, Höhle 6W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	7 oder siehe unten
Schatz:	Jeweils R; C in Höhle
EP:	10

Goblins are small, wicked humanoids that favor ambushes, overwhelming odds, dirty tricks, and any other edge they can devise. An adult goblin stands 3 to 3½ feet tall and weigh 40 to 45 pounds. Its eyes are usually bright and crafty-looking, varying in color from red to yellow. A goblin's skin color ranges from yellow through any shade of orange to a deep red; usually all members of a single tribe are about the same color. Goblins wear clothing of dark leather, tending toward drab, soiled-looking colors. They have Darkvision with a 30' range.

The statistics given above are for a standard Goblin in leather armor with a shield; they have a natural Movement rate of 30' and a natural Armor Class of 11.

Some goblins ride **dire wolves** into combat, and large groups of goblins will often employ them to track and attack their foes.

One out of every eight goblins will be a warrior of 3-3 Hit Dice (145 XP). Goblins gain a +1 bonus to their morale if they are led by a warrior. In a Höhle or other settlement, one out of every fifteen will be a chieftain of 5-5 Hit Dice (360 XP) in chainmail with an Armor Class of 15 (11) and movement of 10' that gains a +1 bonus to damage due to strength. In Höhlen or settlements of 30 or more goblins, there will be a goblin king of 7-7 Hit Dice (670 XP), with an Armor Class of 16 (11), wearing chainmail and carrying a shield, with a movement of 10', and having a +1 bonus to damage. Goblins have a +2 bonus to morale while their king is present (this is not cumulative with the bonus given by a warrior leader). In addition, a Höhle has a chance equal to 1 on 1W6 of a shaman being present (or 1-2 on 1W6 if a goblin king is present). A shaman is equivalent to a regular goblin statistically, but has Clerical abilities at level 1W4+1.

Golem*

Golems are magically created automatons of great power. Constructing one involves the employment of mighty magic and elemental forces. The animating force for a golem is an elemental spirit. The process of creating the golem binds the spirit to the artificial body and subjects it to the will of the golem's creator.

Being mindless, golems generally do nothing without orders from their creators. They follow instructions explicitly and are incapable of any strategy or tactics. A golem's creator can command it if the golem is within 60 feet and can see and hear its creator. If uncommanded, a golem usually follows its last instruction to the best of its ability, though if attacked it returns the attack. The creator can give the golem a simple command to govern its actions in his or her absence. The golem's creator can order the golem to obey the commands of another person (who might in turn place the golem under someone else's control, and so on), but the golem's creator can always resume control over his creation by commanding the golem to obey him alone.

Golems have immunity to most magical and supernatural effects, except when otherwise noted. They can only be hit by magical weapons.

Golem, Bernstein-*

Rüstungsklasse:	21 ‡
Trefferwürfel:	10* (+9)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	2W6/2W6/2W10
Bewegung:	60'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1,390

Amber golems are generally built to resemble lions or other great cats. They are able to detect invisible creatures or objects within 60', and can track with 95% accuracy through any terrain type.

A magical attack that deals electricity damage heals 1 point of damage for every 3 full points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, the excess is ignored. For example, an amber golem hit by a **lightning bolt** heals 6 points of damage if the attack would have dealt 20 points of damage.

Golem, Knochen-*

Rüstungsklasse:	19 ‡
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe:	4 Waffen
Schaden:	1W6/1W6/1W6/1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	945

Bone golems are huge four-armed monsters created from the skeletons of at least two dead humanoids. Though made of bone, they are not undead and cannot be turned.

Instead of four one-handed weapons, a bone golem can be armed with two two-handed weapons, giving 2 attacks per round and a damage figure of 1W10/1W10 or by weapon.

When a bone golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. The golem's creator, if within 60 feet, can try to regain control by speaking firmly and persuasively to the golem; he or she must make a save vs. Spells to succeed at this, and at least 1 round of time is required for each check. It takes 1 round of inactivity by the golem to reset the golem's berserk chance to 0%.

Golem, Bronze-*

Rüstungsklasse:	20 ‡
Trefferwürfel:	20** (+13)
Anz. d. Angriffe:	1 Faust + speziell
Schaden:	3W10 + speziell
Bewegung:	80' (10')
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 10
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	5,650

These golems resemble statues made of bronze; unlike natural bronze statues, they never turn green from verdigris. A bronze golem is 10 feet tall and weighs about 4,500 pounds. A bronze golem cannot speak or make any vocal noise, nor does it have any distinguishable odor. It moves with a ponderous but smooth gait. Each step causes the floor to tremble unless it is on a thick, solid foundation.

The interior of a bronze golem is molten metal. Creatures hit by one in combat suffer an additional 1W10 damage from the heat (unless resistant to heat or fire). If one is hit in combat, molten metal spurts out, spraying the attacker for 2W6 damage. A save vs. Death Ray is allowed to avoid the metal spray.

When a bronze golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. The golem's creator, if within 60 feet, can try to regain control by speaking firmly and persuasively to the golem; he or she must make a save vs. Spells to succeed at this, and at least 1 round of time is required for each check. It takes 1 round of inactivity by the golem to reset the golem's berserk chance to 0%.

Golem, Ton-*

Rüstungsklasse:	22 ‡
Trefferwürfel:	11** (+9)
Anz. d. Angriffe:	1 Faust
Schaden:	3W10
Bewegung:	20'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1,765

This golem has a humanoid body made from clay. A clay golem wears no clothing except for a metal or stiff leather garment around its hips. A clay golem cannot speak or make any vocal noise. It walks and moves with a slow, clumsy gait. It weighs around 600 pounds.

When a clay golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. Once a clay golem goes berserk, no known method can reestablish control.

The damage a clay golem deals doesn't heal naturally, and magical healing cures only 1 point per die rolled (but add all bonuses normally).

Golem, Fleisch-*

Rüstungsklasse:	20 ‡
Trefferwürfel:	9** (+8)
Anz. d. Angriffe:	2 Fäuste
Schaden:	2W8/2W8
Bewegung:	30'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	1,225

A flesh golem is a ghoulish collection of stolen humanoid body parts, stitched together into a single composite form. No natural animal willingly tracks a flesh golem. The golem wears whatever clothing its creator desires, usually just a ragged pair of trousers. It has no possessions and no weapons. It stands 8 feet tall and weighs almost 500 pounds. A flesh golem cannot speak, although it can emit a hoarse roar of sorts. It walks and moves with a stiff-jointed gait, as if not in complete control of its body.

When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. The golem's creator, if within 60 feet, can try to regain control by speaking firmly and persuasively to the golem; he or she must make a save vs. Spells to succeed at this, and at least 1 round of time is required for each check. It takes 1 round of inactivity by the golem to reset the golem's berserk chance to 0%.

A magical attack that deals cold or fire damage slows a flesh golem (as the **slow** spell) for 2W6 rounds, with no saving throw. A magical attack that deals electricity damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 full points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, the excess is ignored. For example, a flesh golem hit by a lightning bolt heals 3 points of damage if the attack would have dealt 11 points of damage.

Golem, Eisen-*

Rüstungsklasse:	25 ‡
Trefferwürfel:	17** (+12)
Anz. d. Angriffe:	1 + speziell
Schaden:	4W10 + speziell
Bewegung:	20' (10')
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 9
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	3,890

This golem has a humanoid body made from iron. An iron golem can be fashioned in any manner, just like a stone golem (see below), although it almost always displays armor of some sort. Its features are much smoother than those of a stone golem. Iron golems sometimes carry a short sword in one hand. An iron golem is 12 feet tall and weighs about 5,000 pounds. An iron golem cannot speak or make any vocal noise, nor does it have any distinguishable odor. It moves with a ponderous but smooth gait. Each step causes the floor to tremble unless it is on a thick, solid foundation.

Iron golems can exhale a cloud of poisonous gas which fills a 10-foot cube and persists for 1 round. Those within the area of effect must save vs. Dragon Breath or die. This ability can be used up to 3 times per day.

A magical attack that deals electricity damage slows an iron golem (as the **slow** spell) for 3 rounds, with no saving throw. A magical attack that deals fire damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for each 3 full points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, the excess is ignored. For example, an iron golem hit by a fireball gains back 6 hit points if the damage total is 19 points. An iron golem is affected normally by rust attacks, such as that of a rust monster, suffering 2W6 points of damage for each hit (with no saving throw normally allowed).

Golem, Stein-*

Rüstungsklasse:	25 ‡
Trefferwürfel:	14** (+11)
Anz. d. Angriffe:	1 + speziell
Schaden:	3W8 + speziell
Bewegung:	20' (10')
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 7
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	2,730

This golem has a humanoid body made from stone. A stone golem is 9 feet tall and weighs around 2,000 pounds. Its body is frequently stylized to suit its creator. For example, it might look like it is wearing armor, with a particular symbol carved on the breastplate, or have designs worked into the stone of its limbs.

Stone golems are formidable opponents, being physically powerful and difficult to harm. A stone golem can use a **slow** effect, as the spell, once every other round; a save vs. Spells is allowed to resist. The effect has a range of 10 feet and a duration of 2W6 rounds.

A **stone to flesh** spell may be used to weaken the monster. The spell does not actually change the golem's structure, but for one full round after being affected, the golem is vulnerable to normal weapons. The stone golem is allowed a save vs. Spells to resist.

Golem, Holz-*

Rüstungsklasse:	13 ‡
Trefferwürfel:	2+2*
Anz. d. Angriffe:	1 Faust
Schaden:	1W8
Bewegung:	40'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	100

Wood golems are small constructs, not more than 4' in height, and are crudely made. Being made of wood makes them vulnerable to fire-based attacks; thus, wood golems suffer one extra point of damage per die from fire; any saving throws against such effects are at a penalty of -2. They move stiffly, suffering a -1 penalty to Initiative.

Gorgone

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe:	1 Hörner oder 1 Atem
Schaden:	2W6 oder Versteinigung
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	945

Gorgons are magical monsters resembling bulls made of iron. Their breath can turn living creatures to stone; it covers an area 60' long by 10' wide, and can be used as many times per day as the monster has hit dice, but no more often than every other round. A save vs. Petrification is allowed to resist.

A typical gorgon stands over 6 feet tall at the shoulder, measures 8 feet from snout to tail, and weighs about 4,000 pounds. Gorgons are nothing if not aggressive. They attack intruders on sight, attempting to gore or petrify them. There is no way to calm these furious creatures, and they are impossible to domesticate.

Graumodder

Rüstungsklasse:	12
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W8
Bewegung:	1'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	175

Gray oozes are amorphous creatures that live only to eat. They inhabit underground areas, scouring caverns, ruins, and dungeons in search of organic matter, living or dead. A gray ooze can grow to a diameter of up to 10 feet and a thickness of about 6 inches. A typical specimen weighs about 700 pounds.

A gray ooze secretes a digestive acid that quickly dissolves organic material and metal, but not stone. After a successful hit, the ooze will stick to the creature attacked, dealing 2W8 damage per round automatically. Normal (non-magical) armor or clothing dissolves and becomes useless immediately. A non-magical metal or wooden weapon that strikes a gray ooze also dissolves immediately.

Magical weapons, armor, and clothing are allowed a saving throw (use the wearer's save vs. Death Ray, adding any magical "plus" value to the roll if applicable).

Grüner Schleim*

Rüstungsklasse:	Wird immer getroffen
Trefferwürfel:	2**
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	Speziell
Bewegung:	1'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	125

Green slime devours flesh and organic materials on contact and is even capable of dissolving metal given enough time. Bright green, wet, and sticky, it clings to walls, floors, and ceilings in patches, reproducing as it consumes organic matter. It drops from walls and ceilings when it detects movement (and possible food) below. Green slime cannot grow in sunlight; even the indirect sunlight of a dense forest will stunt it and prevent it from spreading, and direct sunlight will kill green slime outright within a turn.

On the first round of contact, the slime can be scraped off a creature (most likely destroying the scraping device), but after that it must be frozen, burned, or cut away (dealing the same damage to both the victim and the slime). A **cure disease** spell will destroy a patch of green slime. It does not harm stone or enchanted metal, but can dissolve normal metal or enchanted wood in a turn and normal wood in 2W4 rounds.

If not destroyed or scraped off within 6+1W4 rounds, the victim will be completely transformed into green slime; such a character or creature cannot be retrieved by any magic short of a **wish**.

Greif

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	7
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/2W8
Bewegung:	40' (10') Fliegen 120' (10')
Anzahl:	Wildnis 2W8, Höhle 2W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 7
Moral:	8
Schatz:	E
EP:	670

Griffons are large carnivorous creatures resembling lions with the head, foreclaws and wings of eagles. From nose to tail, an adult griffon can measure as much as 8 feet. Neither males nor females are endowed with a mane. A pair of broad, golden wings emerge from the creature's back and span 25 feet or more. An adult griffon weighs about 500 pounds.

Griffons nest on high mountaintops, soaring down to feed on horses, the beast's preferred prey. They hunt and travel in flocks. A Griffon will attack a horse over anything else, diving low to swipe with their claws. They are not



above retreating and coming back later, when there may be less of a defense mounted.

Griffons can be trained as mounts if raised in captivity, but even in this case they may try to attack horses if any come within about 120'.

Roll a morale check in this case; if the check is failed, the griffon will try to attack immediately. A light load for a griffon is up to 300 pounds; a medium load, up to 600 pounds; and a heavy load, up to 900 pounds.

Galgenbaum

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe:	4 Gliedmaßen + Würgegriff
Schaden:	1W6
Bewegung:	0
Anzahl:	Wildnis 1
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	360

Hangman trees are horrible, semi-animate creatures that fertilize themselves with dead bodies. A hangman tree has four animated limbs that can wrap around the necks of living creatures that pass beneath, strangling for 1W6 points of damage per round. These limbs are arranged evenly around the tree in most cases, and generally no more than one limb can attack any single creature at a time.

The roots of this tree are also animated; they do not attack, but they do pull dead bodies below the surface of the ground for "digestion."



Harpie

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Waffe + speziell
Schaden:	1W4/1W4/1W6 oder nach Waffe + speziell
Bewegung:	20' Fliegen 50' (10')
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	7
Schatz:	C
EP:	100

A harpy looks like a giant vulture bearing the torso and face of a human female. They are able to attack with their claws as well as with normal weapons, but their most insidious ability is their song. When a harpy sings, all creatures (other than harpies) within a 300' radius must succeed on a save vs. Spells or become **charmed**. The same harpy's song cannot affect a creature that successfully saves again for 24 hours. A charmed victim walks toward the harpy, taking the most direct route available. If the path leads into a dangerous area (through flame, off a cliff, or the like), that creature is allowed a second saving throw to resist the charm. Charmed creatures can take no actions other than to defend themselves. A victim within reach of the harpy stands there and offers no resistance to the monster's attacks. The effect continues for as long as the harpy sings, and for one round thereafter.



Falke

	Normal	Giant
Rüstungsklasse:	12	14
Trefferwürfel:	1W4 TP	4
Anz. d. Angriffe:	1	1
Schaden:	1W2	1W6
Bewegung:	Fliegen 160'	Fliegen 150' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W6, Höhle Wildnis 1W3, Höhle 1W6	1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 1	Kämpfer: 4
Moral:	7	8
Schatz:	-	-
EP:	10	240

Hawks are similar to eagles but slightly smaller, being 1 to 2 feet long with wingspans of 6 feet or less. Giant hawks are 4 to 6 feet long, with wingspans of 12 feet or more; they can carry off creatures of Halfling size or smaller.

Höllenhund

Rüstungsklasse:	14 bis 18
Trefferwürfel:	3** bis 7**
Anz. d. Angriffe:	1 Biss oder 1 Atem
Schaden:	1W6 oder 1W6 je TW
Bewegung:	40'
Anzahl:	2W4, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 3 bis 7 (wie TW)
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	205 - 800

Hellhounds are canine creatures sheathed in hellish flame. A typical hell hound stands 4½ feet high at the shoulder and weighs 120 pounds. They are native to another plane, where they roam freely, or are sometimes used as watchdogs. In the wild, these creatures travel and hunt in packs. They have a breath weapon, a flaming attack that may be used against a single creature. One-third of the time (1-2 on 1W6), a hellhound will choose to breathe fire; otherwise the hellhound will use its Biss. Roll each round to determine which is used. If the hellhound breathes fire, its victim may save vs. Dragon Breath for half damage. Each hellhound may breathe fire a number of times per day equal to its hit dice.

Note that hellhounds vary with regard to the number of hit dice each has. If generating a group randomly, roll 1W6+1 for the hit dice of each, reading a total of 2 as 3. A hellhound has an Armor Class equal to 11 plus its hit dice.

Pferdegreif

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W6/1W6/1W10
Bewegung:	60' (10') Fliegen 120' (10')
Anzahl:	Wildnis 2W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

Hippogriffs resemble large flying horses with the forefront of a bird of prey. A typical hippogriff is 9 feet long, has a wingspan of 20 feet, and weighs 1,000 pounds.

A hippogriff avoids the territories and civilizations of other creatures, dwelling in extreme altitudes. **Griffons** sometimes attack them, and hippogriffs will generally attack those creatures on sight.

Hippogriffs are omnivorous, entering combat only as defense, save for those times a griffon is met. They are prized as flying mounts since, unlike griffons, they are relatively safe around horses; note that it is still necessary to raise one in captivity in order to use it as a mount. A light load for a hippogriff is up to 300 pounds; a medium load, up to 600 pounds; and a heavy load, up to 900 pounds.

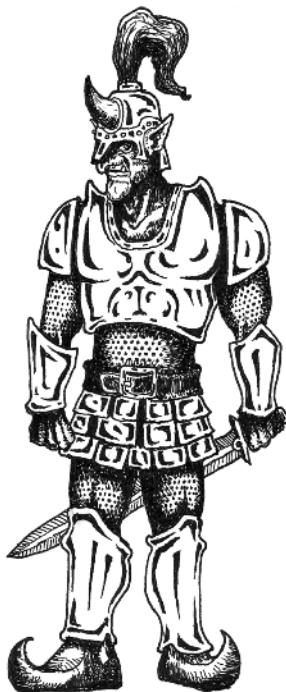
Hobgoblin

Rüstungsklasse:	14 (11)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W8 oder nach Waffe
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W4, Höhle 4W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	8
Schatz:	Jeweils Q, R, D, K in Höhle
EP:	25

Hobgoblins are larger cousins of goblins, being about the same size as humans. Their hair color ranges from dark reddish-brown to dark gray. They have dark orange or red-orange skin. Large males have blue or red noses. Hobgoblins' eyes are yellowish or dark brown, while their teeth are yellow. Their garments tend to be brightly colored, often blood red with black-tinted leather. Their weaponry is kept polished and in good repair. They wear toughened hides and carry wooden shields for armor. As with most goblinoids, they have Darkvision with a 30' range.

Hobgoblins are cruel and calculating warriors, always looking to exploit those weaker than themselves. They have a strong grasp of strategy and tactics and are capable of carrying out sophisticated battle plans. Under the leadership of a skilled strategist or tactician, their discipline can prove a deciding factor. Hobgoblins hate elves and attack them first in preference over other opponents.

One out of every six hobgoblins will be a warrior of 3 Hit Dice (145 XP). Regular hobgoblins gain a +1 bonus to their morale if they are led by a warrior. In hobgoblin Höhlen, one out of every twelve will be a chieftain of 5 Hit Dice (360 XP) in chainmail with an Armor Class of 15 (11) and a movement of 20', having a +1 bonus to damage due to strength. In Höhlen of 30 or greater, there will be a hobgoblin king of 7 Hit Dice (670 XP), adding a shield for an Armor Class of 16 (11) (movement is still 20') having a +2 bonus to damage. In the Höhle, hobgoblins never fail a morale check as long as the king is alive. In addition, a Höhle has a chance equal to 1-2 on 1W6 of a shaman being present (or 1-3 on 1W6 if a hobgoblin king is present), and 1 on 1W6 of a witch or warlock. A shaman is equivalent to a hobgoblin warrior statistically, but has Clerical abilities at level 1W6+1. A witch or warlock is equivalent to a regular hobgoblin, but has Magic-User abilities of level 1W6.



Hydra

Rüstungsklasse:	16 bis 23
Trefferwürfel:	5 bis 12 (+10)
Anz. d. Angriffe:	5 bis 12 Bisse
Schaden:	1W10 je Biss
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	1, Wildnis 1, Höhle 1
Rettungswurf:	Kämpfer: 5 bis 12
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	360 - 1,875

Hydras are reptile-like monsters with multiple heads. They are gray-brown to dark brown, with a light yellow or tan underbelly. The eyes are amber and the teeth are yellow-white. Hydras are about 20 feet long and weigh about 4,000 pounds. They are bad-tempered and territorial, but not particularly cunning.

A hydra may be slain by damage in the normal fashion; however, most who fight them choose to strike at their heads. If a character using a melee weapon chooses to strike at a particular head, and succeeds in doing 8 points of damage, that head is disabled (severed or severely damaged) and will not be able to attack anymore. Such damage also applies to the monster's total hit points, of course.



Some hydras live in the ocean; use the given movement as a swimming rate rather than walking in this case. A very few hydras can breathe fire; those that have this ability can emit a flame 10' wide and 20' long one time per head per day. This attack will be used about one time in three (1-2 on 1W6) if it is available; roll for each head which is attacking. Each such attack does 3W6 damage, with a save vs. Dragon Breath reducing the amount by half.

Hyäne

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2+1
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W6
Bewegung:	60"
Anzahl:	1W6 bis 10W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	320

Hyenas are four legged carnivores who exhibit some of the behaviors of canines but are not related. They not only hunt but also scavenge and steal meals. A hungry hyena will chew on anything that is even remotely tainted by blood, meat or other food traces. They will mostly be found in savanna-like environments where lions, zebra, and other animals native to such regions also exist. They can live in clans of up to a hundred in size (though smaller groups are more common). They are among the favorite pets of gnolls who live in the same regions they do; and some gnolls take them into regions where they are not naturally found. They come in many sizes although most modern ones are only slightly lighter than a human. Some prehistoric hyenas were quite large, perhaps a quarter ton (400 to 500 pounds), and one should use the statistics for Hyenodons for them.

Hyenodon

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8
Bewegung:	40"
Anzahl:	1W6, 1W8 Wildnis Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

These ancient four legged predators are named for their tooth shape, and while they are not technically prehistoric hyenas, the statistics work for the giant prehistoric varieties

of hyenas as well. Many varieties of hyenodons were smallish, sometimes no bigger than a common hyena, and the statistics for standard hyenas may be used for them. The above statistics are for the larger types of Hyenadons or giant varieties of prehistoric Hyenas. A notable feature is that their massively built skull features a long jaw (sort of like a crocodile) full of teeth, with four great fangs on the end. They often dwell in lost worlds.

Insektenschwarm

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2* bis 4*
Anz. d. Angriffe:	1 Schwarm
Schaden:	1W3 (verdoppelt falls ohne Rüstung)
Bewegung:	10' Fliegen 20'
Anzahl:	1 Schwarm, Wildnis 1W3 Schwärme
Rettungswurf:	N/A
Moral:	11
Schatz:	-
EP:	100 - 280

An insect swarm is not a single creature; rather, it is a large group of ordinary flying or crawling insects moving as a unit. In general, a swarm fills a volume equal to three 10' cubes, though it is possible for a swarm to become more compact in order to move through a small doorway or narrow corridor. If the swarm consists of crawling insects, it covers three 10' squares and the flying movement above is ignored.

Any living creature within the volume or area of the swarm suffers 1W3 points of damage each round. Damage rolls are doubled if the victim is unarmored (for creatures which do not wear armor, any creature having less than Armor Class 15 is considered unarmored).

Damage is reduced to a single point per round for three rounds if the character manages to exit the swarm. It is possible to "ward off" the insects by swinging a weapon, shield, or other similar-sized object around, and in this case also damage is reduced to 1 point per round. If a lit torch is used in this way, the swarm takes 1W4 damage per round. Weapons, even magic weapons, do not harm an insect swarm. An entire swarm can be affected by a **sleep** spell. Smoke can be used to drive a swarm away (if the swarm moves away from the victim(s) due to smoke,



the damage stops immediately). Finally, a victim who dives into water will take damage for only one more round.

Unsichtbarer Verfolger

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	4W4
Bewegung:	40'
Anzahl:	1 (speziell)
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	945

Invisible stalkers are creatures native to the Elemental Plane of Air. They sometimes serve wizards and sorcerers, who summon them to perform specific tasks.

A summoned invisible stalker undertakes whatever task the summoner commands, even if the task sends it hundreds or thousands of miles away. The creature follows a command until the task is completed and obeys only the summoner. However, it resents protracted missions or complex tasks and seeks to pervert its instructions accordingly.

Invisible stalkers have an amorphous form. A **detect invisible** spell shows only a dim outline of a cloud. Don't forget to apply the standard penalty of -4 on the attack die when an invisible stalker is attacked by a creature which is unable to see it.

Jaguar

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/2W4
Bewegung:	70' Schwimmen 30'
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	240

These great cats are about 8 to 9 feet long (from nose to tail-tip) and weigh about 165 pounds. Unlike other great cats, they enjoy swimming and often hunt near rivers or lakes. Jaguars kill with their powerful Biss, preferring to deliver a fatal wound to the skull of their prey.

Kobold

Rüstungsklasse:	13 (11)
Trefferwürfel:	1W4 Trefferpunkte
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W4 oder nach Waffe
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 30'
Anzahl:	4W4, Wildnis 6W10, Höhle 6W10
Rettungswurf:	NM
Moral:	6
Schatz:	Jeweils P, Q; C in Höhle
EP:	10

Kobolds are small, dog-faced reptilian humanoids. A kobold is 2 to 2½ feet tall and weighs 35 to 45 pounds. They prefer ranged combat, closing only when they can see that their foes have been weakened. Whenever they can, kobolds set up ambushes near trapped areas. They aim to drive enemies into the traps, where other kobolds wait to pour flaming oil over them, shoot them, or drop poisonous vermin onto them. Kobolds have Darkvision with a range of 60', and suffer a -1 penalty to attack rolls in bright sunlight or within the radius of **light** spells. Kobolds typically wear leather armor in battle.

One out of every six kobolds will be a warrior of 1 Hit Dice (25 XP). Kobolds gain a +1 bonus to their morale if they are led by a warrior. In kobold Höhlen, one out of every twelve will be a chieftain of 2 Hit Dice (75 XP) with an Armor Class of 14 (11) and having a +1 bonus to damage due to strength. In Höhlen of 30 or greater, there will be a kobold king of 3 Hit Dice (145 XP) who wears chain mail with an Armor Class of 15 (11) and a movement of 10', and who has a +1 bonus to damage. In the Höhle, kobolds never fail a morale check as long as the kobold king is alive. In addition, a Höhle has a chance equal to 1 on 1W6 of a shaman being present (or 1-2 on 1W6 if a kobold king is present). A shaman is equivalent to a regular kobold statistically, but has Clerical abilities at level 1W4+1.

Kobolds are cunning foes. They see all larger races as enemies, and are thus likely to be hostile when encountered. However, they are naturally cowardly, and prefer to avoid combat, leading enemies into ambushes or traps rather than facing them directly. Sometimes kobold tribes build and inhabit extensive dungeon areas filled with deadly traps which only they know how to avoid.

Egel, Riesen-

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	1 + Griff
Schaden:	1W6 + 1W6/Runde
Bewegung:	30'
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	500

Giant leeches are slimy, segmented wormlike creatures which live in water. Salt or fresh, clean or stagnant, there are giant leech varieties for all wet environments. However, only a true leech expert can tell the various types apart.

Once a giant leech hits in combat, it attaches to the victim and sucks blood, causing an additional 1W6 damage each round until the victim or the leech is dead. There is no way to remove the leech other than to kill it.

Löwe

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W6/1W6/1W10
Bewegung:	50'
Anzahl:	Wildnis 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	360

The statistics presented here describe a male African lion, which is 5 to 8 feet long and weighs 330 to 550 pounds. Females are slightly smaller but use the same statistics.

Lebende Statue

Living statues are magically animated. They are true automatons, unlike golems, which are animated by elemental spirits. While this means that living statues have no chance of going "berserk," it also means that they may only perform simple programmed activities. They may not be commanded in any meaningful fashion. They make very effective guards for tombs, treasure rooms, and similar places.

Living statues can be crafted to resemble any sort of living creature, but most commonly are made to look like humans or demi-humans.

Lebende Statue, (Kristall)

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe:	2 Fäuste
Schaden:	1W6/1W6
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	145

Crystal living statues have no particular special powers, unlike those made of iron or stone.

Lebende Statue, (Eisen)

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	2 Fäuste
Schaden:	1W8/1W8 + speziell
Bewegung:	10'
Anzahl:	1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	280

If struck by a non-magical metal (even partially metal) weapon, the weapon may become stuck in the monster. If this happens, it cannot be removed until the statue is "killed." The wielder is allowed a save vs. Spells to avoid this.

Lebende Statue, (Fels)

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe:	2 Lava
Schaden:	2W6/2W6
Bewegung:	20'
Anzahl:	1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	405

A stone living statue attacks by spraying molten rock from its fingertips. The range of the spray is 5'.

Echse, Riesen- (Draco)

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4+2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W10
Bewegung:	40' Fliegen 70' (C und siehe unten)
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Giant draco lizards are able to extend their ribs and connected skin to form a sort of wing, allowing them to fly for short distances (no more than three rounds, and ascending is impossible). They are fierce predators.

Echse, Riesen- (Gecko)

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	3+1
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8
Bewegung:	40' (speziell)
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	145

Giant gecko lizards range from 4' to 6' in length, and are generally green in color, though grey or white versions can be found underground. They can climb walls and even walk across ceilings at full movement rate due to their specialized toe pads. They are carnivores, typically attacking weaker prey from above.

Echse, Riesen- (Gehörntes Chamäleon)

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe:	1 Zunge oder 1 Biss
Schaden:	Griff oder 2W6
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	1W3, Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	360

Giant horned chameleons average 8' to 10' in length. They are typically green, but can change color to blend into their surroundings, allowing them to surprise prey on

1-4 on 1W6. Giant horned chameleon have very long tongues, able to spring out up to 20' forward; the sticky muscular ball on the end grabs on to the chameleon's prey, and the chameleon then drags the prey to its mouth, doing Biss damage automatically on the following round (and all subsequent rounds, until the chameleon is killed or fails a morale check, or until the prey is dead).

The horns of the giant horned chameleon are used only in mating rituals, not in combat.

Echse, Riesen- (Tuatara)

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/2W6
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	6
Schatz:	-
EP:	500

Giant tuataras are large, being 10' to 12' long, and heavily built. They are predators with a powerful shearing Biss. Giant tuataras are more resistant to cold than most lizards, and are thus sometimes found hunting deep underground. They are also known to hibernate in cold weather.

Echsenmensch

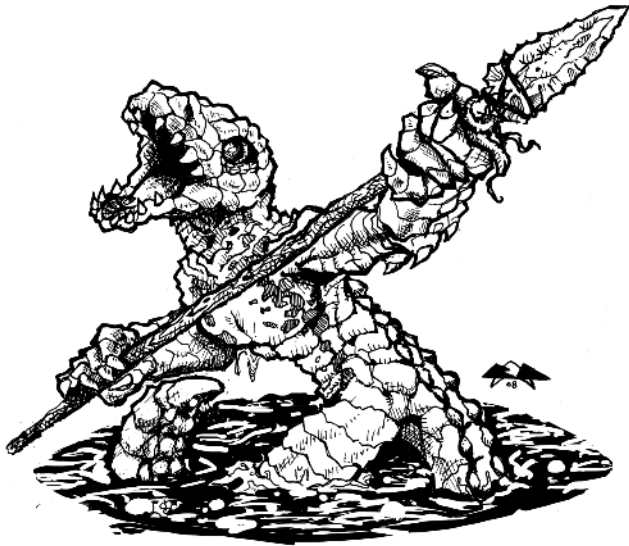
Rüstungsklasse:	15 (12)
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W6+1 oder nach Waffe +1
Bewegung:	20' Ohne Rüstung 30' Swim 40' (nicht mit Rüstung)
Anzahl:	2W4, Wildnis 2W4, Höhle 6W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	11
Schatz:	D
EP:	75

A lizard man is usually 6 to 7 feet tall with green, gray, or brown scales. Its tail is used for balance and is 3 to 4 feet long. Adult males can weigh from 200 to 250 pounds. Due to their great Strength they always receive a +1 to damage done with melee weapons. They wear leather armor and carry shields in battle.

Lizard men are excellent swimmers and can hold their breath for an extended period of time (up to a full turn). They cannot swim while wearing armor; however, they often hide in the water even while armored, standing on

the bottom with just nose and eyes exposed (similar to a crocodile). When they are able to employ this maneuver, lizard men surprise on 1-4 on 1W6.

Lizard men are largely indifferent to other races, being primarily interested in their own survival. If aroused, however, they are fearsome warriors, using simple but sound tactics.



Lycanthrop*

Lycanthropes are humans who can transform themselves into animals. In its natural form, a lycanthrope looks like any other human, though those who have been afflicted for a long time tend to acquire features reminiscent of their animal forms. In animal form, a lycanthrope resembles a powerful version of the normal animal, but on close inspection, its eyes (which often glow red in the dark) show a faint spark of unnatural intelligence.

Lycanthropy is spread like a disease. Any human who loses half or more of his or her hit points due to lycanthrope Biss and/or claw attacks will subsequently contract the same form of lycanthropy in 3W6 days. For demi-humans and humanoids, contracting the disease is fatal in the same time period. A **cure disease** cast before the onset is complete will stop the progress of the disease, but once the time has elapsed, the transformation is permanent.

In animal form, lycanthropes may be hit only by silver or magical weapons.

Lykanthrop (Werbär)*

Rüstungsklasse:	18 †
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + Griff
Schaden:	2W4/2W4/2W8 + 2W8
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	10
Schatz:	C
EP:	555

Werebears are humans that can transform into large bears. When in human form, they typically appear as well-muscled, imposing figures, with an abundance of thick hair. Werebears typically dwell in deep forests, far from civilization. They are distrustful of those that they do not know, but will ferociously defend those that they have befriended.

Lykanthrop (Werwildschwein)*

Rüstungsklasse:	16 †
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W6
Bewegung:	50' Menschenform 40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	280

Wereboars in human form tend to be a stocky, muscular individuals of average height. They dress in simple garments that are easy to remove, repair, or replace. In either form, wereboars are as aggressive and ferocious as normal boars.

Lykanthrop (Werratte)*

Rüstungsklasse:	13 †
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss oder 1 Waffe
Schaden:	1W4 oder 1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W8, Wildnis 2W8, Höhle 2W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	8
Schatz:	C
EP:	175

A wererat in human form tends to be a thin, wiry individual of shorter than average height, with eyes constantly darting around. A wererat's nose and mouth may twitch if he or she is excited. Males often wear thin, ragged mustaches.

In addition to assuming the form of a giant rat, wererats can assume an intermediate form (a "ratman"). The ratman form shares the animal form's immunity to normal weapons, and can deliver an identical Biss, but in this form the wererat may use a normal weapon instead of biting. Note that the wererat in ratman form cannot Biss and use a weapon in the same round.

Wererats, unlike most lycanthropes, prefer to inhabit civilized areas, particularly cities. They frequently Höhle in sewers or other underground areas, coming out by night to steal from or kill city folk.



Lykanthrop (Wertiger)*

Rüstungsklasse:	17 †
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W6/1W6/2W6
Bewegung:	50' Menschenform 40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	405

Weretigers are humans that can transform into tigers. In human form, they tend to be tall, trim, and very agile. They tend to live and hunt close to human settlements, and are excellent trackers (5 in 6 chance to track prey in either form). Weretigers will typically only attack if provoked.

Lykanthrop (Werwolf)*

Rüstungsklasse:	15 †
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W4
Bewegung:	60' Menschengestalt 40'
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W6, Höhle 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	8
Schatz:	C
EP:	280

Werewolves in human form have no distinguishing traits. They may be found anywhere humans are found. They are ferocious predators, equally willing to eat animal or human flesh.

Mantikor

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	6+1*
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss oder 6 Stachel (180' Reichweite)
Schaden:	1W4/1W4/2W4 oder 1W6 je Stachel
Bewegung:	40' Fliegen 60' (10')
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	9
Schatz:	D
EP:	555

Manticores look like an overgrown lion with thick leathery wings and an ugly humanoid face, often like that of a human or bearded dwarf. Their tail ends in an assortment of spikes, which the beast may fire as projectiles; a maximum of 24 are available, and the manticore regrows 1W6 per day. A typical manticore is about 10 feet long and weighs about 1,000 pounds.

Manticores are vicious predators, having a preference for human flesh. They will use their ranged attacks to "soften up" potential prey before closing to melee.

**Mastodon**

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	15 *(+11)
Anz. d. Angriffe:	2 Hauer oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2W6/2W6 or 4W8
Bewegung:	40' (15')
Anzahl:	Wildnis 2W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 15
Moral:	8
Schatz:	Speziell
EP:	2,975

Mastodons (and mammoths, which can also be represented by the above statistics) are hairy relatives of the elephant found in cold "lost world" areas.

A mastodon has no treasure as such, but the tusks of a mastodon are worth 2W4 x 100 gp.

Medusa

Rüstungsklasse:	12
Trefferwürfel:	4**
Anz. d. Angriffe:	1 Schlangenbiss + Blick
Schaden:	1W6+Gift + Versteinigung
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W3, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	8
Schatz:	F
EP:	320

A medusa appears to be a human female with vipers growing from her head instead of hair. The gaze of a medusa will petrify any creature who meets it unless a save vs. Petrification is made. In general, any creature surprised by the medusa will meet its gaze. Those who attempt to fight the monster while averting their eyes suffer penalties of -4 on attack rolls and -2 to AC. It is safe to view a medusa's reflection in a mirror or other reflective surface; anyone using a mirror to fight a medusa suffers a penalty of -2 to attack and no penalty to AC. If a medusa sees its own reflection, it must save vs. Petrification itself; a petrified medusa is no longer able to petrify others, but the face of a medusa continues to possess the power to petrify even after death otherwise. Medusae instinctively avoid mirrors or other reflective surfaces, even drinking with their eyes closed, but if an attacker can manage to surprise the monster with a mirror she may see her reflection.

Further, the snakes growing from her head are poisonous (save vs. Poison or die in one turn). They attack as a group, not individually, once per round for 1W6 damage (plus the poison).

Monster

BASIC FANTASY RPG

A medusa often wears garments that enhance its body while hiding its face behind a hood or veil. A typical medusa is 5 to 6 feet tall and about the same weight as a human.

Medusae are shy and reclusive, owing no doubt to the fact that, once the Höhle of one is found, any humans living nearby will not rest until she is slain. They are hateful creatures, however, and will seek to destroy as many humans as they can without being discovered.



Meerjungfrau

Rüstungsklasse:	12
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	Schwimmen 40'
Anzahl:	Wildnis 1W2 oder 3W6 (siehe unten)
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	8
Schatz:	A
EP:	37

Mermaids have the upper bodies of women and the lower bodies of dolphins. Also called "sirens," mermaids often attempt to lure sailors or other men found near the sea. They accomplish this by means of their enchanting songs.

A mermaid's song will attract any man within 100 yards, but generally has no effect on women. Men within the area of effect must save vs. Spells to resist, or else they will

move toward the mermaid with amorous intent as directly as possible. If two mermaids are singing, apply a penalty of -4 to the save; more than two gives no extra benefit. Affected men will submit to anything the mermaid desires. When she tires of him, he might be freed or slain, depending on the mermaid's temperament.

Contrary to popular belief, mermaids are not fish (nor even half fish) and do not breathe water. They can hold their breath for up to an hour of light activity, or two turns (20 minutes) of strenuous action. However, being out of water more than two turns (20 minutes) causes the mermaid 1W4 points of damage per turn.

Mermaids can hear as well as dolphins, and can produce sounds ranging from the lowest frequency a normal human woman can produce up to the highest frequency of a dolphin. This means that mermaids can learn to communicate with dolphins and whales; at least 35% of mermaids will know the language of one or the other, and 10% can communicate with any such creature.

Three-quarters of mermaid births are female. Of the quarter which are male, most have legs rather than tails. Such will either be slain or put ashore to be adopted by humans, depending on the temperament of the mother. Mermen (those born with tails) are raised to be subservient to the females. A small mermaid community (3W6 including the male) will often form around such a merman and his mother, who becomes their leader. Such a group is called a pod.

One-third of female mermaids are infertile. Other mermaids can sense this, but non-mermaids cannot tell. Infertile mermaids usually remain with a fertile sister (or more rarely a close friend) to help her ensnare men. This explains the first number appearing given; in any group of 2, one will be infertile.

A mermaid with a child will not generally be encountered, as they remain in the deeper parts of the ocean and avoid the attention of men. Pods of mermaids do likewise, and in fact any pod includes 2W4-2 children/juveniles (over and above the number rolled for Number Appearing). Men generally meet mermaids only in groups of 1 or 2.

Mermaids arm themselves with spears or daggers. They hunt fish and harvest kelp for food. Mermaids are sometimes more than 1 hit die, and about 3% have Clerical abilities.

Minotaurus

Rüstungsklasse:	14 (12)
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	1 Hörne
Schaden:	1W6/1W
Bewegung:	30' Ohne
Anzahl:	1W6, W
Rettungswurf:	Kämpfer
Moral:	11
Schatz:	C
EP:	500

Minotaurs are huge bull-headed humanoid monsters. A minotaur stands more than 7 feet tall and weighs about 700 pounds. Most minotaurs are very aggressive, and fly into a murderous rage if provoked or hungry. Although minotaurs are not especially intelligent, they possess innate cunning and logical ability. They never become lost, and can track enemies with 85% accuracy. They gain +2 to damage when using melee weapons due to their great Strength. Minotaurs often wear toughened hides for armor.



Puma

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	3+2
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/1W6
Bewegung:	50'
Anzahl:	Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	145

These great cats are about 7 feet long (from nose to tail-tip) and weigh about 140 pounds. They see well in darkness and may be found hunting day or night.

Monster

BASIC FANTASY RPG

Mumie*

Rüstungsklasse:	17 ‡ (see below)
Trefferwürfel:	5**
Anz. d. Angriffe:	1 Berührung + Krankheit
Schaden:	1W12 + Krankheit
Bewegung:	20'
Anzahl:	1W4, Höhle 1W12
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	12
Schatz:	D
EP:	450

Mummies are **undead** monsters, linen-wrapped preserved corpses animated through the auspices of dark desert gods best forgotten. Most mummies are 5 to 6 feet tall and weigh about 120 pounds.

As they are undead, mummies are immune to **sleep**, **charm** and **hold** magic. They can only be injured by spells, fire, or magical weapons; furthermore, magic weapons do only half damage, while any sort of fire-based attack does double damage. Those injured by mummy attacks will contract **mummy rot**, a disease that prevents normal or magical healing; a **cure disease** spell must be applied to the victim before he or she may again regain hit points.



Nixe

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	1 Dolch
Schaden:	1W4
Bewegung:	40' Schwimmen 40'
Anzahl:	Wildnis 2W20, Höhle 2W20
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	6
Schatz:	B
EP:	37

Nixies are small water fairies. As far as anyone knows, all nixies are female. Most nixies are slim and comely, with lightly scaled, pale green skin and dark green hair. They often twine shells and pearl strings in their hair and dress in wraps woven from colorful seaweed. Nixies prefer not to leave their lakes. A nixie stands about 4 feet tall and weighs about 45 pounds.

Ten or more nixies can work together to cast a powerful charm (similar to **charm person**). The charm lasts one year (unless dispelled). A save vs. Spells is allowed to resist. Each nixie can cast **water breathing** once per day, with a duration of one day. Finally, a group of nixies will often have a school of giant bass living nearby who can be called to their aid (see **Fish, Giant Bass** for details).

Nixies are fey creatures, and thus unpredictable. However, they are rarely malicious, attacking only when they feel threatened.

Ockergelee*

Rüstungsklasse:	12 (wird nur mit Kälte oder Hitze getroffen)
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	2W6
Bewegung:	10'
Anzahl:	1
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	405

Ochre jellies are ochre-colored amorphous monsters, similar to the gray ooze in appearance. An ochre jelly can grow to a diameter of up to 10 feet and a thickness of about 6 inches. A typical specimen weighs about 700 pounds.

Ochre jellies can only be hit (damaged) by fire or cold. Attacks with weapons or electricity/lightning cause the creature to divide into 1W4+1 smaller jellies of 2 hit dice apiece. If divided, the resulting smaller jellies do 1W6 damage with each hit.

Oktopus, Riesen-

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe:	8 Tentakel/1 Biss
Schaden:	8x 1W4/1W6
Bewegung:	Schwimmen 30'
Anzahl:	Wildnis 1W2
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	875

These creatures are aggressive and territorial hunters, with arms reaching 10 feet or more in length. Their tentacles are studded with barbs and sharp-edged suckers. In order to Biss a creature, the giant octopus must hit with at least two tentacles first.

If a giant octopus fails a morale check, it will squirt out a cloud of black "ink" 40' in diameter and then jet away at twice normal speed for 2W6 rounds.

Oger

Rüstungsklasse:	15 (12)
Trefferwürfel:	4+1
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	2W6
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	1W6, Wildnis 2W6, Höhle 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	10
Schatz:	C + 1W20x100 GM
EP:	240

Ogres appear as large, very ugly humans. Adult ogres stand 9 to 10 feet tall and weigh 600 to 650 pounds. Their skin color ranges from dull yellow to dull brown. Their clothing consists of poorly cured furs and hides, which add to their naturally repellent odor. Ogres are brutish and aggressive, but inherently lazy. They employ direct attacks in combat, typically using large clubs, axes, or pole arms, generally causing 2W6 damage. If normal weapons are employed, an ogre has a +3 bonus to damage due to strength. If an ogre fights bare-handed, it does 1W8 subduing damage per hit.

One out of every six ogres will be a pack leader of 6+1 Hit Dice (500 XP). Ogres gain a +1 bonus to their morale if they are led by a pack leader. In ogre Höhlen of 10 or greater, there will also be an ogre bully of 8+2 Hit Dice (875 XP), with an Armor Class of 17 (13) (movement 20') and having a +4 bonus to damage due to strength. Ogre

bullies generally wire together pieces of chainmail to wear over their hides. Ogres gain +2 to morale so long as the ogre bully is present (and alive).

Ork

Rüstungsklasse:	14 (11)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W8 oder nach Waffe
Bewegung:	30' Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	2W4, Wildnis 3W6, Höhle 10W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	8
Schatz:	D
EP:	25

Orcs are grotesque humanoids bent on war and domination. They have lupine ears, reddish eyes, truncated, upturned noses, and black hair (but very little body hair). An adult male orc is a little over 6 feet tall and weighs about 210 pounds; females are slightly smaller. Orcs prefer wearing vivid colors that many humans would consider unpleasant, such as blood red, mustard yellow, yellow-green, and deep purple. They utilize all manner of weapons and armor scavenged from battlefields.

Orcs have Darkvision to a range of 60'. They suffer a -1 attack penalty in bright sunlight or within the radius of a spell causing magical light. They speak their own rough and simple language, but many also speak some common or goblin.



One out of every eight orcs will be a warrior of 2 Hit Dice (75 XP). Orcs gain a +1 bonus to their morale if they are led by a warrior. In orc Höhlen, one out of every twelve will be a chieftain of 4 Hit Dice (240 XP) in chainmail with an Armor Class of 15 (11), a movement 20', and having a +1 bonus to damage due to strength. In Höhlen of 30 or

more, there will be an orc king of 6 Hit Dice (500 XP), with an Armor Class of 16 (11), in chainmail with a shield, movement 20', and having a +2 bonus to damage. In the Höhle, orcs never fail a morale check as long as the orc king is alive. In addition, a Höhle has a chance equal to 1-2 on 1W6 of a shaman being present. A shaman is equivalent to a warrior orc statistically, but has Clerical abilities at level 1W4+1.

Eulenbär

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + 1 Griff
Schaden:	1W8/1W8/1W8 + 2W8
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	360

Owlbears appear to be bears with owlsh faces, including a large, sharp beak. An owlbear's coat ranges in color from brown-black to yellowish brown; its beak is a dull ivory color. A full-grown male can stand as tall as 8 feet and weigh up to 1,500 pounds. Adventurers who have survived encounters with the creature often speak of the bestial madness in its red-rimmed eyes.

Owlbears fight much as do bears, but are more aggressive (as noted above). As with normal bears, an owlbear must hit with both claws in order to do the listed "hug" damage.

Pegasus

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Hufe
Schaden:	1W6/1W6
Bewegung:	80' (10') Fliegen 160' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W12
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	240

The pegasus is a magnificent winged horse. Though highly prized as aerial steeds, pegasi are wild and shy creatures not easily tamed. A typical pegasus stands 6 feet

high at the shoulder, weighs 1,500 pounds, and has a wingspan of 20 feet. A light load for a pegasus is up to 400 pounds; a heavy load, up to 900 pounds.

Pixie

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	1 Dolch
Schaden:	1W4
Bewegung:	30' Fliegen 60'
Anzahl:	2W4, Wildnis 10W4, Höhle 10W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 1 (mit Elfenbonus)
Moral:	7
Schatz:	R, S
EP:	37

Pixies are winged fairies often found in forested areas. They wear bright clothing, often including a cap and shoes with curled and pointed toes. A pixie stands about 2-1/2 feet tall and weighs about 30 pounds.

A pixie can become invisible at will, as many times per day as it wishes, and can attack while remaining invisible. Anyone attacking an invisible pixie does so with an attack penalty of -4 unless the attacker can somehow detect invisible creatures. Pixies may ambush their foes while invisible; if they do so, they surprise on 1-5 on 1W6.

Pixies are whimsical, enjoying nothing so much as a good joke or prank, especially at the expense of a "big person" like a human or demi-human.

Pixies can only fly for 3 turns maximum before requiring rest of at least one turn, during which time the pixie may walk at normal speed but may not fly.

Purpurwurm

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	11* (+9) to 20* (+13)
Anz. d. Angriffe:	1 Biss/1 Stachel
Schaden:	2W8/1W8+Gift
Bewegung:	20' (15')
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6 bis 10 (½ der TW)
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	1,670 – 5,450

Purple worms are gigantic subterranean monsters; they are rarely found above ground. The body of a mature purple worm is 5-8 feet in diameter and 60-100 feet long, weighing about 40,000 pounds.



The creature has a poisonous stinger in its tail; those injured by it must save vs. Poison or die. Note that the purple worm's movement is less than the monster's length, so that, if attacking from out of a tunnel, it might not be able to use the stinger for several rounds.

Any time a purple worm successfully Biss a man-sized or smaller opponent with a natural roll of 19 or 20, the opponent has been swallowed, and will suffer 3W6 damage per round afterward due to being digested. A character who has been swallowed can only effectively attack with small cutting or stabbing weapons such as dagger or shortsword.

Ratte

	Normal	Giant
Rüstungsklasse:	11	13
Trefferwürfel:	1 TP	1W4 TP
Anz. d. Angriffe:	1 Biss je Pack	1 Biss
Schaden:	1W6 + Krankheit	1W4 + Krankheit
Bewegung:	20' Schwimmen 10'	40' Schwimmen 20'
Anzahl:	5W10, Wildnis 5W10, Höhle 5W10	3W6, Wildnis 3W10, Höhle 3W10
Rettungswurf:	NM	Kämpfer: 1
Moral:	5	8
Schatz:	-	C
EP:	360*	13

These omnivorous rodents thrive almost anywhere. Normal rats attack as a swarm; each point of damage done to the swarm reduces their numbers by one animal.

Giant rats are scavengers, but will attack to defend their nests and territories. A giant rat can grow to be up to 4 feet long and weigh over 50 pounds. A single giant rat, or a small group of up to four, will generally be shy, but larger packs attack fearlessly, biting and chewing with their sharp incisors.

Any rat Biss has a 5% chance of causing a disease. A character who suffers one or more rat Biss where the die roll indicates disease will sicken in 3W6 hours. The infected character will lose one point of Constitution per hour; after losing each point, the character is allowed a save vs. Death Ray (adjusted by the current Constitution bonus or penalty) to break the fever and end the disease. Any character reduced to zero Constitution is dead. See **Constitution Point Losses** in the **Encounter** section for details on regaining lost Constitution.

* Note: The XP award for normal rats is for driving away or killing an entire pack of normal size. If the adventurers are forced to flee, the GM should award 3 XP per rat slain.

Rhagodessa, Riesen-

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	2 Beine/1 Biss
Schaden:	Greifen/Greifen/2W8
Bewegung:	50'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	9
Schatz:	U
EP:	240

The rhagodessa is related to both spiders and scorpions, though it is not properly either. Rhagodessas have "pedipalps," an elongated extra pair of legs in front that have sticky pads on them for capturing prey.

Giant rhagodessas are the size of a pony. Those found in desert terrain are generally marked in yellow, red, and brown, while those found underground may be black or white in color (those found in the deepest caverns are always white). Like spiders, they can climb walls, but they are unable to cross ceilings or otherwise climb entirely upside down.

A hit by a leg does no damage, but the victim is stuck fast, and will be drawn to the rhagodessa's mouth the next round and automatically hit for 2W8 damage. The rhagodessa will not use its Biss attack against a foe it has not captured in this way, and neither will it attack more than one foe with its legs. If threatened, a rhagodessa which has captured a victim will attempt to withdraw to consume its prey in peace.

Rhinozeros

	Schwarzes	Wolliges
Rüstungsklasse:	17	19
Trefferwürfel:	8	12 (+10)
Anz. d. Angriffe:	1 Kopfnuss oder 1 Trampelangriff	
Schaden:	2W6 or 2W8	2W8 or 2d12
Bewegung:	40' (15')	40' (15')
Anzahl:	Wildnis 1d12	Wildnis 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 6	Kämpfer: 8
Moral:	6	6
Schatz:	-	-
EP:	875	1,875

The rhinoceros is infamous for its bad temper and willingness to charge intruders.

The statistics presented here are based on the African black rhino, which is 6 to 14 feet long, 3 to 6 feet high at the shoulder, and weighs up to 6,000 pounds. These statistics can describe any herbivore of similar size and similar natural weapons (antlers, horns, tusks, or the like).

Monster

BASIC FANTASY RPG

The woolly rhinoceros is a prehistoric beast with long fur, found in primitive "lost world" areas in colder territories. They behave much as the black rhino does.

Roc

	Normaler	Großer	Riesen-
Rüstungsklasse:	18	18	18
Trefferwürfel:	6	12 (+10)	32 (+16)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss		
Schaden:	1W6/1W6/ 2W6	1W8/1W8/ 2W10	3W6/3W6/ 6W6
Bewegung:	20' Fliegen' (10')		
Anzahl:	Wildnis 1d12	Wildnis 1W8	Wildnis 1
Rettungswurf:	Kämpfer: 6	Kämpfer: 12	Kämpfer: 20 mit +5
Moral:	8	9	10
Schatz:	1	1	1
EP:	500	1,875	14,250

Rocs are birds similar to eagles, but even a "normal" roc is huge, being about 9 feet long and having a wingspan of 24 feet. Large rocs are about 18 feet long and have wingspans of around 48 feet; giant rocs average 30 feet long and have massive wingspans of around 80 feet. A roc's plumage is either dark brown or golden from head to tail. Like most birds, the males have the brighter plumage, with females being duller in color and thus more easily hidden (if anything so large can even be hidden, that is).

A light load for a normal roc is 150 pounds, while a heavy load is 300 pounds. Obviously only the smallest characters can hope to ride upon a normal roc. For a large roc, a light load is up to 600 pounds and a heavy load up to 1200. Giant rocs can easily lift up to 3000 pounds, and are heavily loaded when carrying up to 6000 pounds. Tales of giant rocs carrying off full-grown elephants are somewhat exaggerated, but note that a young elephant would be reasonable prey for these monstrous birds.

A roc attacks from the air, swooping earthward to snatch prey in its powerful talons and carry it off for itself and its young to devour. Any successful hit with both claw (talon) attacks against a single creature results in that creature being carried off, unless of course the creature is too large for the roc to carry. While being carried, the victim will not be further attacked, so as to be as "fresh" as possible when given to the hatchlings (or consumed by the roc itself if it is solitary). A solitary roc is typically hunting and will attack any man-sized or larger creature that appears edible. A mated pair of rocs attack in concert, fighting to the death to defend their nests or hatchlings.

Rock Baboon

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Keule/1 Biss
Schaden:	1W6/1W4
Bewegung:	40'
Anzahl:	2W6, Wildnis 2W6, Höhle 5W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	75

Rock baboons are a large, particularly intelligent variety of baboon. An adult male rock baboon is 4' to 5' tall and weighs 200 to 250 pounds, with females being a bit smaller and lighter.

Rock baboons are omnivorous, but prefer meat. They are aggressive, naturally cruel creatures. They will prepare ambushes in rocky or forested terrain and attack any party they outnumber.

Fäulnisraupe

Rüstungsklasse:	10
Trefferwürfel:	1 TP
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	Speziell
Bewegung:	5'
Anzahl:	5W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	16

Rot grubs are 1-inch long vermin found in carrion, dung, and other such garbage and organic material. Their skin color is white or brown. When a living creature contacts an area (dung heap, offal, etc) infested with rot grubs, the grubs will attack if they can come in contact the victim's skin. A rot grub secretes an anesthetic when it Biss and will burrow into the flesh. A burrowing grub can be noticed if the victim succeeds at a Wisdom check. If successful, the victim sees strange rippling beneath his skin. If failed, the creature does not notice the grubs. During the first two rounds, a burrowing rot grub can be killed by applying fire to the infested skin or by cutting open the infested skin with any slashing weapon. Either method deals 2W6 points of damage to the victim, but kills the grubs. After the second round, only a cure disease can kill the grubs as they burrow to the victim's heart and devour it in 1W3 turns.

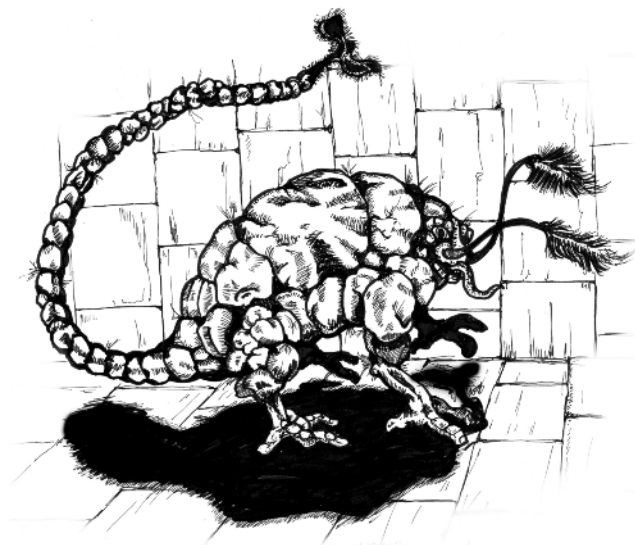
Rostmonster*

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	Speziell
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	405

The hide of these creatures varies in color from a yellowish tan underside to a rust-red upper back. A rust monster's prehensile antennae can rust metals on contact. The typical rust monster measures 5 feet long and 3 feet high, weighing 200 pounds.

A rust monster's touch transforms metal objects into rust (or verdigris, or other oxides as appropriate). Non-magical metal attacked by a rust monster, or that touches the monster (such as a sword used to attack it), is instantly ruined. A non-magical metal weapon used to attack the monster does half damage before being destroyed. Magic weapons or armor lose one "plus" each time they make contact with the rust monster; this loss is permanent.

The metal oxides created by this monster are its food; a



substantial amount of metal dropped in its path may cause it to cease pursuit of metal-armored characters. Use a morale check to determine this.

Säbelzähntiger

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W6/1W6/2W8
Bewegung:	50'
Anzahl:	Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	875

The sabre-tooth cat, or *smilodon*, is a prehistoric great cat with very large canine teeth. They behave much as do mountain lions or jaguars.

Salamander*

	Feuer-	Eis-
Rüstungsklasse:	19 ‡	21 ‡
Trefferwürfel:	8*	12* (+10)
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss + Hitze	4 Klauen/1 Biss + Kälte
Schaden:	1W4/1W4/1W8 + 1W8/Runde	1W6/1W6/1W6/1 W6/ 2W6 + 1W8/Runde
Bewegung:	40'	40'
Anzahl:	1W4+1, Wildnis 2W4, Höhle 2W4	1W3, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 8	Kämpfer: 12
Moral:	8	9
Schatz:	F	E
EP:	945	1,975

Salamanders are large, lizard-like creatures from the elemental planes. They are sometimes found on the material plane; they can arrive through naturally-occurring dimensional rifts, or they may be summoned by high-level Magic-Users. Due to their highly magical nature, they cannot be harmed by non-magical weapons.

Flame salamanders come from the Elemental Plane of Fire. They look like giant snakes, more than 12' long, with dragonlike heads and lizard forelimbs. Their scales are all the colors of flame, red and orange and yellow. A flame salamander is flaming hot, and all non-fire-resistant creatures within 20' of the monster suffer 1W8 points of damage per round from the heat. They are immune to damage from any fire or heat attack. Flame salamanders are intelligent; they speak the language of the Plane of Fire, and many will also know Elvish, Common, and/or Dragon.

Frost salamanders come from the Elemental Plane of Water. They look like giant lizards with six legs. Their scales are the colors of ice, white, pale gray and pale blue. Frost salamanders are very cold, and all non-cold-resistant creatures within 20' suffer 1W8 points of damage per round from the cold. Frost salamanders are completely immune to all types of cold-based attacks. They are quite intelligent; all speak the language of the Plane of Water, and many also speak Common, Elvish, and/or Dragon.

Flame and frost salamanders hate each other, and each type will attack the other on sight, in preference over any other foe. If summoned by a Magic-User, a salamander is often assigned to protect a location, doorway, or treasure hoard; in such a case, the salamander will attack anyone attempting to gain unauthorized access to the protected area. Those which arrive through natural rifts may have any goals or motivations the GM wishes, and thus may choose to parley, fight, or even ignore adventurers.

Skorpion, Riesen-

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Stachel
Schaden:	1W10/1W10/1W6 + Gift
Bewegung:	50' (10')
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	11
Schatz:	-
EP:	280

Giant scorpions are quite large, sometimes as large as a donkey. They are aggressive predators and generally attack on sight. If a claw attack hits, the giant scorpion receives a +2 attack bonus with its stinger (but two claw hits do not give a double bonus). Giant scorpions are most commonly found in desert areas or caverns.



Ozeanschlange

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W6
Bewegung:	Schwimmen 50' (10')
Anzahl:	Wildnis 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	500

Sea serpents are, obviously, serpentine monsters which live in the sea. They range from 20' to 40' long. A sea serpent can choose to wrap around a ship and constrict; in this case, roll 2W10 for damage.

Schatten*

Rüstungsklasse:	13 ‡
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	1 Berührung
Schaden:	1W4 + 1 Punkt Kraftverlust
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W10, Wildnis 1W10, Höhle 1W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	12
Schatz:	F
EP:	100

A shadow can be difficult to see in dark or gloomy areas but stands out starkly in brightly illuminated places. They lurk in dark places, waiting for living prey to happen by. A shadow is 5 to 6 feet tall and is weightless. Shadows

cannot speak intelligibly. Despite their strange nature and appearance, shadows are not **undead** monsters, and thus cannot be Turned by a Cleric.

A shadow's attack does 1W4 damage (from cold) and drains 1 point of Strength from the victim. Victims reduced to 2 or fewer points of Strength collapse and become unable to move; those reduced to 0 Strength die and rise as shadows a day later (at nightfall). Otherwise, Strength points lost to shadows are recovered at a rate of 1 point per turn.

Due to their incorporeal nature, shadows cannot be harmed by non-magical weapons.

Hai, Stier-

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W4
Bewegung:	Schwimmen 60' (10')
Anzahl:	Wildnis 3W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	75

Bull sharks are so named because of their stocky, broad build. Male bull sharks can grow up to 7' long and weigh around 200 pounds, while females have been known to be up to 12' long, weighing up to 500 pounds.

Bull sharks are able to tolerate fresh water, and often travel up rivers in search of prey.

Hai, Großer Weißer

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W10
Bewegung:	Schwimmen 60' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	875

Great white sharks range from 12' to 15' in length on the average, though specimens ranging up to 30' in length have been reported. They are apex predators. Great white sharks have the ability to sense the electromagnetic fields of living creatures, allowing them to find prey even when light or water clarity are poor, and are able to smell blood at great distances.

Hai, Mako

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W6
Bewegung:	Schwimmen 80'
Anzahl:	Wildnis 2W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	240

Mako sharks are fast-moving predators found in temperate and tropical seas. They average 9' to 13' in length and weigh up to 1,750 pounds. Mako sharks are known for their ability to leap out of the water; they are able to leap up to 20' in the air.

Spitzmaus, Riesen-

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	2 Bisse
Schaden:	1W6/1W6
Bewegung:	60'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W8, Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	37

Giant shrews resemble giant rats, but are larger, being up to 6' long, and darker in color. They have a very fast metabolic rate and must eat almost constantly. Giant shrews are omnivorous, and aggressively defend their nests and the immediate territory around them.

Giant shrews move so swiftly that they are able to Biss twice per round, and they may attack two different adjacent opponents in this way.

A few giant shrew species (generally no more than 5% of those encountered) are venomous. The Biss of such a giant shrew will kill the victim unless a save vs. Poison is made. A victim bitten twice in a round need only save once for that round, but of course will have to save again in subsequent rounds if bitten again. Venomous giant shrews are considered 1* with respect to hit dice.

Kreischer

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	3
Anz. d. Angriffe:	Speziell
Schaden:	-
Bewegung:	5'
Anzahl:	1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	145

A shrieker is a large, semi-mobile fungus that emits a loud noise to attract prey or when disturbed. Shriekers live in dark, subterranean places. They come in several shades of purple.

A shrieker has no means of attack. Instead, it lures monsters to its vicinity by emitting a loud noise. Movement or a light source within 10 feet of a shrieker causes the fungus to emit a piercing sound that lasts for 1W3 rounds. The sound attracts nearby creatures that are disposed to investigate it. Some creatures that live near shriekers learn that the fungus' noise means there is food nearby. In game terms, the GM should roll a wandering monster check each round that a shrieker shrieks.



Skelett

Rüstungsklasse:	13 (siehe unten)
Trefferwürfel:	1
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	1W6 oder nach Waffe
Bewegung:	40'
Anzahl:	3W6, Wildnis 3W10
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	25

Skeletons are mindless **undead** created by an evil Magic-User or Cleric, generally to guard a tomb or treasure hoard, or to act as guards for their creator. They take only $\frac{1}{2}$ damage from edged weapons, and only a single point from arrows, bolts or sling stones (plus any magical bonus). As with all undead, they can be **Turned** by a Cleric, and are immune to **sleep**, **charm** or **hold** magic. As they are mindless, no form of mind reading is of any use against them. Skeletons never fail morale, and thus always fight until destroyed.



Schlange, Riesen- (Klapperschlange)

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8 + Gift
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W2, Wildnis 1W2, Höhle 1W2
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	100

Giant rattlesnakes are simply much enlarged versions of the normal rattlesnake (see **pit vipers**, below, for details). They average 14' to 20' in length at adulthood.

Schlange, Grubenotter

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W4 + Gift
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	37

Pit vipers are highly venomous snakes. There are many varieties ranging in size from 2' to 12' at adulthood; the statistics above are for an "average" variety which reaches about 9' in length.

Pit vipers are named for the thermally sensitive "pits" between their eyes and nostrils. These are used to detect birds, mammals, and lizards, the natural prey of these snakes. Note that, even though lizards are cold-blooded, pit vipers can still sense them because their temperature will often be slightly higher or lower than their surroundings.

Rattlesnakes are a variety of pit viper; in addition to the details given above, a rattlesnake has a rattle (from which it gets its name) at the end of its tail. The rattle is used to warn away larger creatures.

Schlange, Python

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	5*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss/1 Würgeangriff
Schaden:	1W4/2W4
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W3, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	405

After a successful Biss attack, a python will wrap itself around the victim (in the same round), constricting for 2W4 damage plus an additional 2W4 per round thereafter. The hold may be broken on a roll of 1 on 1W6 (add the victim's Strength bonus to the range, so a Strength of 16 would result in a range of 1-3 on 1W6); breaking the hold takes a full round.

Schlange, Wasser-

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1 + Gift
Bewegung:	10' Schwimmen 30'
Anzahl:	Wildnis 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	175

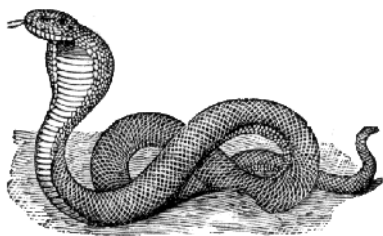
Sea snakes are relatively small; the largest varieties rarely exceed 6' in length. They have relatively small heads, and are very stealthy in the water. Their Biss does so little damage that the creature bitten has only a 50% chance to notice the attack, but their poison is terribly strong, such that any creature bitten must save vs. Poison at a penalty of -4 or die.

Fortunately, sea snakes rarely attack; only if molested (grabbed, stepped on, etc.) will they do so. They are very clumsy when out of the water.

Schlange (Speikobra)

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss oder 1 Speiangriff
Schaden:	1W4 + Gift oder Blindheit
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	37

Spitting cobras average about 7' in length at adulthood. They use their spreading hood to warn other creatures not to bother them, and generally refrain from attacking if possible to allow larger creatures time to retreat. Failure to retreat from the spitting cobra will likely result in the cobra spitting venom; the cobra can project its venom up to 5', and any creature hit must roll a save vs.



Poison or be blinded permanently (though the **cure blindness** spell can be used to heal this injury). If the cobra cannot deter a creature by spitting, it will attack using its Biss. In this case, those successfully hit must save vs. Poison or die.

Spukgestalt*

Rüstungsklasse:	17 ‡
Trefferwürfel:	6**
Anz. d. Angriffe:	1 Berührung
Schaden:	Energieentzug 2 Stufe/Berührung
Bewegung:	Fly 100'
Anzahl:	1W4, Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	11
Schatz:	E
EP:	610

A spectre looks much as it did in life and can be easily recognized by those who knew the individual or have seen the individual's face in a painting or a drawing. In many cases, the evidence of a violent death is visible on its body. A spectre is roughly human-sized and is weightless.

Like all undead, they may be Turned by Clerics and are immune to **sleep**, **charm** and **hold** magics. Due to their incorporeal nature, they cannot be harmed by non-magical weapons.

Spinne, Riesen- (Schwarze Witwe)

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W6 + Gift
Bewegung:	20' im Netz 40'
Anzahl:	1W3, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	175

The giant black widow spider is a much enlarged version of the ordinary black widow. They are marked in the same way, having an orange "hourglass" marking on the abdomen.

The venom of the giant black widow is strong, such that those bitten must save vs. Poison at a penalty of -2 or die. Giant black widow spiders spin strong, sticky, nearly invisible webs, usually across passageways or cave entrances, or sometimes between trees in the wilderness; those who stumble into these webs become stuck, and must roll to escape just as if opening a door. Any character stuck in such a web cannot effectively cast spells or use a weapon.

Spinne, Riesen- (Krabbspinne)

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8 + Gift
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W4, Höhle 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	100

Crab spiders are ambush predators, hiding using various forms of camouflage and leaping out to Biss their surprised prey. Giant crab spiders are horribly enlarged, being around 3' in length. They can change color slowly (over the course of a few days), taking on the overall coloration of their preferred Höhle or ambush location. After this change is complete, the spider is able to surprise potential prey on 1-4 on 1W6 when in that preferred location.

Spinne, Riesen- (Tarantel)

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	4*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W8 + Gift
Bewegung:	50'
Anzahl:	1W3, Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	280

Riesenspinnen sind gewaltige, haarigen Spinnen in der Größe eines Ponys. Sie verfolgen ihre Beute in der Weise, wie es die Wölfe tun. Der Biss einer Riesenspinne ist giftig; wer gebissen wurde muss einen Rettungswurf gegen Gift bestehen oder beginnt wild zu tanzen. Der Tanz dauert 2W10 Runden während derer das Opfer einen -4 Modifikator für Angriffswürfe und Rettungswürfe erhält. Diebesfertigkeiten können während des Tanzes nicht genutzt werden. Beobachter des Tanzes müssen einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche bestehen, sonst beginnen sie selbst mitzutanzten; die Mittänzer erhalten dieselben Modifikatoren aber tanzen nur für 2W4 Runden.

Jeder Runde, die das gebissene Opfer tanzt, muss ein weiterer Rettungswurf bestanden werden, andernfalls erleidet das Opfer 1W4 TP Schaden. Mittänzer sind davon nicht betroffen.

Gift Neutralisieren heilt gebissene Opfer, und **Entzauberung** beendet den Tanz für alle Opfer in der Gegend.

Fee

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	1W4 Trefferpunkte
Anz. d. Angriffe:	1 Dolch oder 1 Zauber
Schaden:	1W4 oder nach Zauber
Bewegung:	20' Fliegen 60'
Anzahl:	3W6, Wildnis 3W6, Höhle 5W8
Rettungswurf:	Magiekundige: 4 (mit Elfenmodifikatoren)
Moral:	7
Schatz:	S
EP:	13

Feen sind scheue Wesen, die winzigen Elfen, grad ein Fuß hoch gleichen, mit Libellenartigen Flügeln. Sie kämpfen gegen alles Böse und Hässliche, um ihre Heimat zu verteidigen. Feen verteidigen sich mit Zauberkünsten und ihren kleinen Waffen. Sie bevorzugen Hinterhalte und andere Tricks gegenüber direkter Konfrontation.

Fünf Feen können gemeinsam und einmal am Tag den Zauber **Fluch Entfernen** (oder **Verfluchen**) wirken. Verfluchen wird häufig als Angriff verwendet.

Tintenfisch, Riesen-

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	8 Tentakel/1 Biss
Schaden:	8x 1W4/1W10
Bewegung:	Schwimmen 40'
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	8
Schatz:	-
EP:	500

These voracious creatures can have bodies more than 20 feet long and attack almost anything they meet. Their tentacles are studded with barbs and sharp-edged suckers. In order to Biss a creature, the giant squid must hit with at least two tentacles first.

If a giant squid fails a morale check, it will squirt out a cloud of black "ink" 30' in diameter and then jet away at twice normal speed for 3W8 rounds.

Monstermoskito

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	1*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	1W4 + 1W4/Runde Blutsaugen
Bewegung:	10' Fliegen 60'
Anzahl:	1W10, Wildnis 3W12, Höhle 3W12
Rettungswurf:	Kämpfer: 1
Moral:	9
Schatz:	D
EP:	37

A stirge's coloration ranges from rust-red to reddish-brown, with a dirty yellow underside. The proboscis is pink at the tip, fading to gray at its base. A stirge's body is about 1 foot long, with a wingspan of about 2 feet. It weighs about 1 pound.

If a stirge hits a creature, it attaches and drains blood equal



to 1W4 damage per round (on its Initiative). The creature can only be removed by killing it; any attack on the creature receives an attack bonus of +2, but any attack that misses hits the victim instead.

Tentakelwurm

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe:	6 Tentakel
Schaden:	Paralyse
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	9
Schatz:	B
EP:	175

Diese Riesenwürmer haben milchig weiße oder graue Köpfe. Ihre Körper variieren von rosa bis tief grün. Die Tentakel befinden sich am Kopfende. Manche Gelehrten behaupten, Tentakelwürmer seien die Larven einer noch unbekannten Monsterart; bisher konnte diese Hypothese aber nicht bewiesen werden.



Tentakelwürmer können bis zu drei Gegner angreifen. Getroffene müssen einen Rettungswurf gegen Paralyse bestehen, sonst erstarren sie für 2W4 Runden. Wird ein Gegner in einer Runde mehrfach getroffen, muss nur ein Rettungswurf abgelegt werden.

Tiger

Rüstungsklasse:	14
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W6/1W6/2W6
Bewegung:	50'
Anzahl:	Wildnis 1W3, Höhle 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	9
Schatz:	-
EP:	500

Diese Großkatzen haben eine Schulterhöhe von mehr als 3 Fuß und werden etwa 9 Fuß lang. Sie wiegen zwischen 400 und 600 Pfund.

Titanotherie

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	12 (+10)
Anz. d. Angriffe:	1 Kopfnuss oder 1 Trampelangriff
Schaden:	2W6 oder 3W8
Bewegung:	40' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	1,875

Ein Titanotherie ist ein riesiges prähistorisches Tier; ausgewachsene Exemplare werden 10' hoch und 13' lang. Sie ähneln dem Rhinoceros, haben aber große gegabelte Hörner statt der spitzen Nashörner. Sie sind ebenfalls Herdentiere; die Männchen verteidigen die Herde aggressiv, während die Weibchen nur angreifen, wenn die Männchen unterlegen sind oder die Angreifer zu zahlreich sind. Begegnet man einem einzelnen Titanotherie, handelt es sich um ein wildes Männchen; diese sind meist übellaunig und greifen kleinere Kreaturen an, die ihr Revier betreten.

Trent

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	8*
Anz. d. Angriffe:	2 Fäuste
Schaden:	2W6/2W6
Bewegung:	20'
Anzahl:	Wildnis 1W8, Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	9
Schatz:	C
EP:	945

Trents sind große, bizarr humanoide Baummenschen. Ihre Blätter wechseln mit den Jahreszeiten, fallen im Winter aber selten ab. Steht ein Trent unbewegt und mit geschlossen Beinen, so ist er kaum von normalen Bäumen unterscheidbar. Trents werden etwa 30' hoch mit einem Stammdurchmesser von 2'. Sie wiegen etwa 4500 Pfund.



Trents sprechen neben ihrer eigenen Sprache meist auch Elfish und die Gemeinsprache. Sie können auf vielen Sprachen zu verstehen geben, dass man ihre Bäume in Ruhe lassen soll. Trents beobachten potentielle Gegner mit Vorsicht, ehe sie zum Angriff übergehen. Oft greifen sie aus dem Hinterhalt an und stampfen auf ihre Gegner ein. Bei gefährlichen Gegnern erwecken sie normale Bäume als Verstärkung für den Kampf.

Ein Trent kann jederzeit Bäume im Umkreis von 180' erwecken und bis zu zwei von ihnen gleichzeitig kontrollieren. Es dauert eine Runde bis sich ein normaler Baum erhoben hat. Anschließend bewegt er sich mit einer Geschwindigkeit von 10' pro Runde und kämpft wie ein Trent. Wird der Trent handlungsunfähig oder begibt sich außerhalb der Reichweite, so verliert der Baum seine Fähigkeiten.

Troglodyt

Rüstungsklasse:	15
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	2 Klauen/1 Biss
Schaden:	1W4/1W4/1W4
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W8, Höhle 5W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	9
Schatz:	A
EP:	75

Troglodytes are very intelligent lizardlike humanoid creatures. They have large red eyes and spiny "combs" on their legs, head, and arms. They normally stand 5 to 6 feet tall. They can change color at will, and 50% of the time a group can blend into the environment well enough to surprise on a roll of 1-5 on 1W6. Furthermore, they gain a +2 attack bonus during any surprise round due to their excellent ambush skills.



Troglodytes secrete a smelly oil that keeps their scaly skin supple. All mammals (including, of course, all the standard character races) find the scent repulsive, and those within 10 feet of the Troglodyte must make a saving throw versus poison. Those failing the save suffer a -2 penalty to attack rolls while they remain within range of the Troglodyte. Getting out of range negates the penalty, but renewed exposure reinstates the penalty. The results of the original save last a full 24 hours, after which a new save must be rolled.

Troglodytes are very hostile, attacking equal or weaker non-troglodyte groups on sight. They prefer to attack with surprise, depending on their color-changing ability for this.

One out of every eight troglodytes will be a warrior of 4 Hit Dice (240 XP) that gains a +1 bonus to damage due to Strength. Troglodytes gain a +1 bonus to their morale if they are led by a warrior. In Höhlen of 24 or greater, there will be a troglodyte leader of 6 Hit Dice (500 XP) with an Armor Class of 17 and having a +2 bonus to damage due to Strength. In the Höhle, troglodytes never fail a morale check as long as the leader is alive.

Troll

Rüstungsklasse:	16
Trefferwürfel:	6*
Anz. d. Angriffe:	3
Schaden:	1W6/1W6/1W10
Bewegung:	40'
Anzahl:	1W8, Wildnis 1W8, Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	10 (8)
Schatz:	D
EP:	555

Trolle besitzen die Fähigkeit der Regeneration; sie heilen 1 Trefferpunkt pro Runde. Ein Troll stirbt bei 0 Trefferpunkten nicht, sondern ist für 2W6 Runden handlungsunfähig und beginnt danach zu heilen. Trolle täuschen ihren Tod manchmal nur vor, bis sie ausreichend geheilt sind. Schaden durch Feuer und Säure können Trolle nicht regenerieren. Solche Verletzungen müssen durch Rast geheilt werden. Um einen Troll zu töten, muss er mit Feuer oder Säure vernichtet werden. Der in Klammern angegebene Moralwert wird verwendet, wenn Trolle mit Gegnern konfrontiert sind, die über Feuer oder Säure verfügen. Falls ein Troll Gliedmaßen verliert, wachsen diese innerhalb einer Spielrunde nach; der Troll kann abgetrennte Gliedmaßen auch wieder ansetzen; dann wachsen sie sofort wieder an.

Ein ausgewachsener Troll wird 9' groß und wiegt 500 Pfund. Die gummiartige Haut der Trolle reicht von moosgrün bis grau. Ihre Haare variieren zwischen grünlich schimmerndem Schwarz und Eisengrau. Sie scheinen geschlechtslos zu sein; wie sie sich fortpflanzen ist unbekannt. Trolle laufen aufrecht in gebückter Haltung und mit ungleichmäßigem Gang. Beim Rennen schleifen sie ihre Arme hinter sich her. Trotz dieser scheinbaren Umbeholfenheit sind sie enorm flink.

Trolle sind hasserfüllte Kreaturen, die sich gerne in Kampf und Blutvergießen verlieren. Obwohl sie in der Lage sind, Werkzeuge und Waffen zu gebrauchen, bevorzugen sie den Kampf mit Klauen und Zähnen und ergötzen sich an dem Gefühl, mit ihnen das Fleisch ihrer Opfer zu zerreißen.

Einhorn (und Gräuelhorn)

	Einhorn	Gräuelhorn
Rüstungsklasse:	19	19
Trefferwürfel:	4*	4*
Anz. d. Angriffe:	2 Hufen/1 Horn (+3 Angriffsbonus)	2 Hufen/1 Horn
Schaden:	1W8/1W8/1W6+3	2W4/2W4/2W6
Bewegung:	80'	70'
Anzahl:	Wildnis 1W6	Wildnis 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 8	Kämpfer: 6
Moral:	7	9
Schatz:	-	-
EP:	280	280

Einhörner sind pferdeähnliche Kreaturen mit einem spiralförmig gedrehten Horn in der Stirnmitte. Ein typisches ausgewachsenes Einhorn wird 8' lang, erreicht eine Schulterhöhe von 5' und wiegt 1,200 Pfund. Die Weibchen sind etwas zierlicher gebaut. Einhörner haben tiefe ozeanblaue, violette, braune oder feurig goldene Augen. Den Männchen wächst ein weißer Bart.

Einhörner greifen üblicherweise nur an, um sich selbst oder ihre Wälder zu verteidigen. Sie stürmen dabei entweder auf ihre Gegner zu, um sie zu vertreiben oder mit ihren Hörnern aufzuspießen. Sie greifen auch mit ihren Hufen an. Das Horn gilt als magische Waffe (+3); der Zauber zerfällt, falls das Horn vom Einhorn entfernt wird.

Das Einhorn kann dreimal am Tag den Zauber **Leichte Wunden Heilen** wirken, indem es das Ziel mit dem Horn berührt. Einmal am Tag kann es sich zusammen mit Gepäck und Reiter 360' weit ähnlich dem Zauber **Dimensionstor** teleportieren. 300 Pfund gelten als leichte Last, bis zu 550 Pfund als schwere Last.

Gräuelhörner gleichen den Einhörner in sämtlichen Details, abgesehen von ihren gelben, orangefarbenen oder roten Augen und ihren hervorstehenden scharfen Eckzähnen, die man sieht, wenn man ihnen zu nahe kommt. Gräuelhörner sind so böse wie Einhörner gut sind. Sie greifen schwächere Gegner aus Lust am Streiten und Morden mit ihren scharfen Hörnern und klauenähnlichen Hufen an. Stärkeren Gegnern gehen sie aus dem Weg.

Gräuelhörner besitzen keine der Zauberkräfte der Einhörner; stattdessen können sie sich nach Belieben unsichtbar machen (wie ein **Ring der Unsichtbarkeit**.)



Urgoblin

Rüstungsklasse:	14 (11)
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe
Schaden:	1W8 oder nach Waffe
Bewegung:	30'; Ohne Rüstung 40'
Anzahl:	Speziell
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	9
Schatz:	Jeweils Q, R, S; speziell in Höhle
EP:	100

Diese Kreaturen gleichen normalen Hobgoblins, gehören aber einer mutierten Subspezies an. Urgoblins regenerieren ähnlich den **Trollen** und haben dieselben Einschränkungen. Alle Urgoblins sind männlich; paart sich ein Urgoblin sich mit einem weiblichen Hobgoblin, bringt diese nur männliche Nachfahren zur Welt; nur eines von vieren teilt die besonderen Eigenschaften des Vaters. Urgoblins kleiden sich wie Hobgoblins.

Manche Hobgoblinstämme halten Urgoblins für abscheulich und töten sie, falls sie sie identifizieren. Andere Stämme stellen sie als Leibwachen des Häuptlings an und lassen ihnen große Ehre zukommen. Es gibt Gerüchte von Urgoblinstämmen, die weibliche Hobgoblins verschleppen; angeblich töten sie sämtlichen Nachfahren, die nicht über die Fähigkeit der Regeneration verfügen.

Vampir*

Rüstungsklasse:	18 bis 20
Trefferwürfel:	7** bis 9** (+8)
Anz. d. Angriffe:	1 Waffe oder speziell
Schaden:	1W8 oder nach Waffe oder speziell
Bewegung:	40' Fly 60'
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 7 bis 9 (wie TW)
Moral:	11
Schatz:	F
EP:	800 - 1,225

Vampires appear just as they did in life, although their features are often hardened and feral, with the predatory look of wolves. They often embrace finery and decadence and may assume the guise of nobility. Despite their human appearance, vampires can be easily recognized, for they cast no shadows and throw no reflections in mirrors. They speak any languages they knew in life.

A vampire can charm anyone who meets its gaze; a save vs. Spells is allowed to resist, but at a penalty of -2 due to the power of the charm. This charm is so powerful that



the victim will not resist being bitten by the vampire.

The Biss inflicts 1W3 damage, then each round thereafter one energy level is drained from the victim. The vampire regenerates a 1W6 hit points (if needed) for each energy level drained. If the victim dies from the energy drain, he or she will arise as a vampire at the next

sunset (but not less than 12 hours later). Vampires spawned in this way are under the permanent control of the vampire who created them.

If using the Biss attack, the vampire suffers a penalty of -5 to Armor Class due to the vulnerable position it must assume. For this reason, the Biss is rarely used in combat. Vampires have great Strength, gaining a bonus of +3 to damage when using melee weapons, and a vampire will generally choose to use a melee weapon (or even its bare hands) in combat rather than attempting to Biss.

Vampires are unharmed by non-magical weapons, and like all undead are immune to **sleep**, **charm** and **hold** spells. If reduced to 0 hit points in combat, the vampire is not destroyed, though it may appear to be. The vampire will begin to regenerate 1W8 hours later, recovering 1 hit point per turn, and resuming normal activity as soon as the first point is restored.

Vampires command the lesser creatures of the world and once per day can call forth 10W10 rats, 5W4 giant rats, 10W10 bats, 3W6 giant bats, or a pack of 3W6 wolves (assuming any such creatures are nearby). These creatures arrive in 2W6 rounds and serve the vampire for up to 1 hour.

A vampire can assume the form of a **giant bat** or a **dire wolf** at will, requiring one round to complete the transformation. The flying movement listed is for the giant bat form. In animal form, the vampire can use the normal attacks for that form. It can't use its other powers while in animal form, except that creatures summoned are still controlled, and charms already in effect continue in effect.

For all their power, vampires have a number of weaknesses:

Repelling a Vampire: Vampires cannot tolerate the strong odor of garlic and will not enter an area laced with it. Similarly, they recoil from a mirror or a strongly presented holy symbol. These things don't harm the vampire – they merely keep it at bay. A recoiling vampire must stay at least 5 feet away from a creature holding the mirror or holy symbol and cannot touch or make melee attacks against the creature holding the item for the rest of the encounter.

Vampires are also unable to cross running water, although they can be carried over it while resting in their coffins or aboard a ship. They are utterly unable to enter a home or other building unless invited in by someone with the authority to do so. They may freely enter public places, since these are by definition open to all.

Slaying a Vampire: Reducing a vampire's hit points to 0 or lower incapacitates it but doesn't always destroy it, as described above. However, certain attacks can slay vampires. Exposing any vampire to direct sunlight disorients it: It can act for only one round and is destroyed utterly in the next round if it cannot escape. Similarly, immersing a vampire in running water robs it of one-third of its hit points each round until it is destroyed at the end of the third round of immersion. Driving a wooden stake through a vampire's heart instantly slays the monster. However, it returns to life if the stake is removed, unless the body is destroyed, by water or sunlight as described above, or by burning it completely in a funeral pyre.

Wassertermite, Riesen-

Rüstungsklasse:	13
Trefferwürfel:	1 bis 4
Anz. d. Angriffe:	1 Sprühangriff
Schaden:	Betäubung
Bewegung:	Schwimmen 30'
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 1 bis 4 (wie TW)
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	25 - 240

Giant water termites vary from 1' to 5' in length. They attack using a noxious spray with a range of 5' which stuns the target for a full turn on a hit; a save vs. Poison is allowed to avoid the effect. A stunned character can neither move nor take action for the remainder of the current round and all of the next one.

However, the primary concern regarding these monsters is the damage they can do to boats and ships. Each creature can do 2W4 points of damage to a ship's hull per round (no roll required) for a number of rounds equal to 1W4 plus the creature's hit dice total; after this time, the monster is full. They eat noisily.

These creatures are found in fresh and salt water as well as in swamps. The freshwater variety tend to be smaller, 1-2 hit dice, the saltwater variety 3-4 hit dice, and those found in swamps range from 2-3 hit dice.

Wiesel, Riesen- (oder Frettchen, Riesen-)

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	5
Anz. d. Angriffe:	1 Biss + Griff
Schaden:	2W4 + 2W4 je Runde
Bewegung:	50'
Anzahl:	1W4, Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 5
Moral:	8
Schatz:	V
EP:	360

Giant weasels resemble their more normally sized cousins, having long bodies, short legs, and pointed, toothy snouts. They are predatory animals, hunting those creatures smaller than themselves.

Weasels of all sorts are cunning, crafty hunters, and surprise their prey on 1-3 on 1W6. Once a giant weasel Biss a living creature, it hangs on, rending with its teeth each round until the victim or the weasel is dead, or until the weasel fails a morale check (rolled normally) in which case it will let go of its victim and flee.

There are many varieties of normal-sized weasel, including several which are called ferrets; in some territories, the giant weasel is thus called a giant ferret. The only distinction is that those which are tamed are always called ferrets, though not all giant ferrets are tame. Various humanoid races as well as some fairy creatures are known to tame giant ferrets for use as guards or war-animals.

Wal, Killer-

Rüstungsklasse:	17
Trefferwürfel:	6
Anz. d. Angriffe:	1 Biss
Schaden:	2W10
Bewegung:	Schwimmen 80' (10')
Anzahl:	Wildnis 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	10
Schatz:	-
EP:	500

These ferocious creatures are about 30 feet long. Killer whales, also called “orca” (both singular and plural), are strikingly marked in black and white, with prominent white patches that resemble eyes. Their real eyes are much smaller and located away from the fake eye-spots.

Killer whales eat fish, squid, seals, and other whales, but are not above consuming a meal of human or demi-human fare.

Wal, Nar-

Rüstungsklasse:	19
Trefferwürfel:	12 (+10)
Anz. d. Angriffe:	1 Horn
Schaden:	2W6
Bewegung:	Schwimmen 60'
Anzahl:	Wildnis 1W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 6
Moral:	8
Schatz:	Speziell
EP:	1,875

Narwhals are aquatic mammals resembling large dolphins with a single (or rarely, double) tusk protruding straight forward from the mouth. The tusk is helical in shape, and they are sometimes cut short and sold as “unicorn horns.” However, they have no particular magical value. Narwhals are found in cold northern seas. They are not particularly aggressive.

Wal, Pott-

Rüstungsklasse:	22
Trefferwürfel:	36* (+16)
Anz. d. Angriffe:	1 Biss or speziell
Schaden:	3W20
Bewegung:	Schwimmen 60' (20')
Anzahl:	Wildnis 1W3
Rettungswurf:	Kämpfer: 8
Moral:	7
Schatz:	-
EP:	18,000

These creatures can be up to 60 feet long. They prey on giant squid. Sperm whales can emit an invisible focused beam of sound 5' wide up to a 50' range underwater. This blast of sound disorients target creatures, leaving them effectively stunned for 1W4 rounds. A stunned character can neither move nor take action for the indicated duration. No attack roll is required, but a save vs. Death Ray is allowed to resist. A sperm whale can emit as many such blasts of sound as it desires, once per round, instead of biting.

Wicht*

Rüstungsklasse:	15 †
Trefferwürfel:	3*
Anz. d. Angriffe:	1 Berührung
Schaden:	Energieentzug (1 Stufe)
Bewegung:	30'
Anzahl:	1W6, Wildnis 1W8, Höhle 1W8
Rettungswurf:	Kämpfer: 3
Moral:	12
Schatz:	B
EP:	175

A wight's appearance is a weird and twisted reflection of the form it had in life. A wight is about the height and weight of a human. Wights do not possess any of the abilities they had in life.

If a wight touches (or is touched by) a living creature, that living creature suffers one level of **energy drain** (as described in the **Encounter** section). No saving throw is allowed. Striking a wight with a weapon does not count as "touching" it.

Any humanoid slain by a wight becomes a wight by the next sunset (but not less than 12 hours later). Wight spawn are under the command of the wight that created them and remain enslaved until its death.

Like all undead, wights may be Turned by Clerics and are immune to **sleep**, **charm** and **hold** magics. Wights are harmed only by silver or magical weapons, and take only half damage from burning oil.

Wolf

	Normal	Dire
Rüstungsklasse:	13	14
Trefferwürfel:	2	4
Anz. d. Angriffe:	1 Biss	1 Biss
Schaden:	1W6	2W4
Bewegung:	60'	50'
Anzahl:	2W6, Wildnis 3W6, Höhle 3W6	1W4, Wildnis 2W4, Höhle 2W4
Rettungswurf:	Kämpfer: 2	Kämpfer: 4
Moral:	8	9
Schatz:	None	None
EP:	75	240

Wolves are pack hunters known for their persistence and cunning. They prefer to surround and flank a foe when they can.

Dire wolves are efficient pack hunters that will kill anything they can catch. Dire wolves are generally mottled gray or black, about 9 feet long and weighing some 800 pounds.

Geist*

Rüstungsklasse:	15 ‡
Trefferwürfel:	4**
Anz. d. Angriffe:	1 Berührung
Schaden:	1W6 + Energieentzug (1 Stufe)
Bewegung:	Fliegen 80'
Anzahl:	1W4, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 4
Moral:	12
Schatz:	E
EP:	320

Wraiths are incorporeal creatures born of evil and darkness. In some cases, the grim silhouette of a wraith might appear armored or outfitted with weapons. This appearance does not affect the creature's AC or combat abilities but only reflects the shape it had in life.

Like all undead, they may be Turned by Clerics and are immune to **sleep**, **charm** and **hold** magics. Due to their incorporeal nature, they cannot be harmed by non-magical weapons.



Lindwurm, Geflügelter

Rüstungsklasse:	18
Trefferwürfel:	7*
Anz. d. Angriffe:	1 Biss/1 Stachel oder 2 Klauen/1 Stachel
Schaden:	2W8/1W6 + Gift oder 1W10/1W10/1W6 + Gift
Bewegung:	30' (10') Fliegen 80' (15')
Anzahl:	Wildnis 1W6, Höhle 1W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 7
Moral:	9
Schatz:	E
EP:	735

A distant cousin to the true dragons, the wyvern is a huge flying lizard with a poisonous stinger in its tail. A wyvern's body is 15 feet long, and dark brown to gray; half that length is tail. Its wingspan is about 20 feet. A wyvern weighs about one ton. They are built more like bats than lizards, having two legs and two wings; contrast this with true dragons, which have four legs and two wings.

Wyverns are of animal intelligence, but are excellent predators with good hunting abilities. When attacking they will make a loud hiss, or sometimes a deep-throated growl much like that of a bull alligator.

Wyverns attack nearly anything that isn't obviously more powerful than themselves. A wyvern dives from the air, clawing at its opponent with its talons and stinging it to death. Any living creature hit by the wyvern's stinger must save vs. Poison or die. A wyvern can slash with its talons only when making a flyby attack or when landing.

If a wyvern hits with both its talons, it may attempt to carry off its victim; only victims weighing 300 pounds or less can be carried off, and the wyvern can only carry a victim for at most 6 rounds. While flying with a victim, the wyvern cannot make any further attacks against it, but of course if the victim makes a nuisance of itself (such as by injuring the wyvern), it may be dropped. This could mean a fall from a great height.

Gelber Schimmelpilz

Rüstungsklasse:	Wird immer getroffen
Trefferwürfel:	2*
Anz. d. Angriffe:	Sporen
Schaden:	Siehe unten
Bewegung:	0
Anzahl:	1W8
Rettungswurf:	NM
Moral:	-
Schatz:	-
EP:	100

If disturbed, a patch of this mold bursts forth with a cloud of poisonous spores. Each patch covers from 10 to 25 square feet; several patches may grow adjacent to each other, and will appear to be a single patch in this case. Each patch can emit a cloud of spores once per day. All within 10 feet of the mold will be affected by the spores and must save vs. Death Ray or take 1d8 points of damage per round for 6 rounds. Sunlight renders yellow mold dormant.

Zombie

Rüstungsklasse:	12 (siehe unten)
Trefferwürfel:	2
Anz. d. Angriffe:	1
Schaden:	1W8 oder nach Waffe
Bewegung:	20'
Anzahl:	2W4, Wildnis 4W6
Rettungswurf:	Kämpfer: 2
Moral:	12
Schatz:	-
EP:	75

Zombies sind **untote** Leichen humanoider Kreaturen. Sie sind langsam, aber bewegen sich lautlos, verfügen über große Kraft und müssen wortwörtlich zerhackt werden,

um sie zu besiegen. Stumpfe Waffen richten nur halben Schaden an, Pfeile und ähnliche Geschosse nur jeweils einen einzelnen Trefferpunkt (plus etwaigen Schadensbonus durch Magie.) Zombies handeln immer als letzte in einer Kampfgruppe. Wie alle Untote können sie von Klerikern vertrieben werden. Sie sind immun gegen **Schlaf**, **Verzauberung** und **Festhalten**. Da sie ohne Verstand sind, können von ihnen keine Gedanken gelesen werden. Zombies kämpfen immer bis zuletzt.



PART 7: TREASURE

"Your idea was good, Darion," said Morningstar after we had turned the sarcophagus lid halfway around. "You just got in a bit of a hurry to try it."

"Indeed," I said, feeling foolish. I looked into the sarcophagus; lying atop the mummified remains inside I saw a sword, held in both bony hands with the point toward the corpse's feet. The golden blade was untamished; the huge ruby set into the crossguard shone in the torchlight.

I didn't reach for it, though I found myself sorely tempted. "Barthal," I said, "tell me, is it safe to reach within?" The Halfling climbed up onto the edge of the platform and leaned over the sarcophagus, peering around within.

"I don't see a trap," he remarked after careful study. "Do you think the dead one, there, will rise up if you touch his sword?"

"He might," answered Apoqulis, "but I doubt it. The skeletons were likely the only guardians in this tomb."

All eyes seemed to be on me. Reluctantly I reached within, grasping the sword by the blade with my mailed glove so as to avoid touching the corpse. The long-dead chieftain didn't want to part with his weapon, but after a bit of twisting I worked it loose.

Shaking bits of desiccated flesh from the hilt, I grasped the weapon properly and held it aloft. It felt good in my hand... I wondered what magic it might contain?

Barthal's voice shook me out of my contemplation. "Look here!" he said, and I looked down. He had opened a secret panel in the platform... and as I looked on, gold and silver coins began to spill out. Barthal cried out gleefully, "Jackpot!"

Distribution of Treasure

Some adventurers choose to adventure to battle evil, while other seek to attain glory or power... but others go in search of treasure, gold and jewels and magical items. Below is the information the Game Master will need to satisfy the greedy.

Random Treasure Generation

The tables below describe the various treasure types assigned to monsters, as well as unguarded treasures appropriate to various dungeon levels. To generate a random treasure, find the indicated treasure type and read across; where a percentage chance is given, roll percentile dice to see if that sort of treasure is found. If so, roll the indicated dice to determine how much.

Tables for the random generation of gems, jewelry (and bejeweled art pieces), and magic items are provided after the main treasure tables.

Placed Treasures

The Game Master is never required to roll for treasure; rather, treasure may be placed, or random treasures amended, as desired or needed for the purposes of the adventure. Special treasures are always placed; for example, a special magic item needed to complete an adventure would be placed.

Adjusting Treasure Awards

There will be many cases where random treasure generation is not the best method to employ. For instance, a larger than average treasure assigned to a smaller than average Höhle of monsters might need to be reduced. It is up to the Game Master to decide how much treasure he or she wishes to allow into the campaign. Too much gold (or other treasure which can be converted to gold) may make things too easy for the player characters. Similarly, too many magic items may also make things too easy.

If you are a novice Game Master, remember that you can always give more treasure, but it can be difficult to drain treasure from the party without angering the players... particularly if you use heavy-handed methods. Start small, and work up as you gain experience.

Treasure Types

Lair Treasures

Type	100's of Copper	100's of Silver	100's of Electrum	100's of Gold	100's of Platinum	Gems and Jewelry	Magic Items
A	50% 5d6	60% 5d6	40% 5W4	70% 10d6	50% 1W10	50% 6d6 50% 6d6	30% any 3
B	75% 5W10	50% 5d6	50% 5W4	50% 3d6	None	25% 1d6 25% 1d6	10% 1 weapon or armor
C	60% 6d6	60% 5W4	30% 2d6	None	None	25% 1d4 25% 1d4	15% any 1W2
D	30% 4d6	45% 6d6	None	90% 5d8	None	30% 1d8 30% 1d8	20% any 1W2 + 1 potion
E	30% 2d8	60% 6d10	50% 3d8	50% 4d10	None	10% 1d10 10% 1d10	30% any 1d4 + 1 scroll
F	None	40% 3d8	50% 4d8	85% 6d10	70% 2d8	20% 2d12 10% 1d12	35% any 1d4 except weapons + 1 potion + 1 scroll
G	None	None	None	90% 4d6x10	75% 5d8	25% 3d6 25% 1d10	50% any 1d4 + 1 scroll
H	75% 8d10	75% 6d10x10	75% 3d10x10	75% 5d8x10	75% 9d8	50% 1d100 50% 10d4	20% any 1d4 + 1 potion + 1 scroll
I	None	None	None	None	80% 3d10	50% 2d6 50% 2d6	15% any 1
J	45% 3d8	45% 1d8	None	None	None	None None	None
K	None	90% 2d10	35% 1d8	None	None	None None	None
L	None	None	None	None	None	50% 1d4 None	None
M	None	None	None	90% 4d10	90% 2d8x10	55% 5d4 45% 2d6	None
N	None	None	None	None	None	None None	40% 2d4 potions
O	None	None	None	None	None	None None	50% 1d4 scrolls

Individual Treasures

Type	Pieces of Copper	Pieces of Silver	Pieces of Electrum	Pieces of Gold	Pieces of Platinum	Gems and Jewelry	Magic Items
P	3d8	None	None	None	None	None None	None
Q	None	3d6	None	None	None	None None	None
R	None	None	2d6	None	None	None None	None
S	None	None	None	2d4	None	None None	None
T	None	None	None	None	1d6	None None	None
U	50% 1d20	50% 1d20	None	25% 1d20	None	5% 1d4 5% 1d4	2% Any 1
V	None	25% 1d20	25% 1d20	50% 1d20	25% 1d20	10% 1d4 10% 1d4	5% Any 1

Unguarded Treasures

Level	100's of Copper	100's of Silver	100's of Electrum	100's of Gold	100's of Platinum	Gems and Jewelry	Magic Items
1	75% 1d8	50% 1d6	25% 1d4	7% 1d4	1% 1d4	7% 1d4 3% 1d4	2% Any 1
2	50% 1d10	50% 1d8	25% 1d6	20% 1d6	2% 1d4	10% 1d6 7% 1d4	5% Any 1
3	30% 2d6	50% 1d10	25% 1d8	50% 1d6	4% 1d4	15% 1d6 7% 1d6	8% Any 1
4-5	20% 3d6	50% 2d6	25% 1d10	50% 2d6	8% 1d4	20% 1d8 10% 1d6	12% Any 1
6-7	15% 4d6	50% 3d6	25% 1d12	70% 2d8	15% 1d4	30% 1d8 15% 1d6	16% Any 1
8+	10% 5d6	50% 5d6	25% 2d8	75% 4d6	30% 1d4	40% 1d8 30% 1d8	20% Any 1

Note: Unguarded treasures should be rare; see the **Game Master** section, below, for advice on placement of unguarded treasure.

Gems and Jewelry

Use the tables below to determine the base value and number found when gems are indicated in a treasure hoard. If the number generated in the main table above is small, roll for each gem; but if the number is large (10 or more, at the GM's option), after each roll for Type and Base Value, roll the indicated die to see how many such gems are in the hoard.

d%	Type	Base Value in Gold Pieces	Number Found
01-20	Ornamental	10	1d10
21-45	Semiprecious	50	1d8
46-75	Fancy	100	1d6
76-95	Precious	500	1d4
96-00	Gem	1000	1d2
	Jewel	5000	1

The values of gems vary from the above for reasons of quality, size, etc. The GM may use the table below to adjust the values of the gems in the hoard, at his or her option. This is why there is no die result given in the table above for Jewel; on a roll of 12 on the table below, a Gem can become a Jewel.

2d6	Value Adjustment
2	Next Lower Value Row
3	1/2
4	3/4
5-9	Normal Value
10	1.5 Times
11	2 Times
12	Next Higher Value Row

d%	Gem Type
01-10	Greenstone
11-20	Malachite
21-28	Adventurine
29-38	Phenalope
39-45	Amethyst
46-54	Fluor spar
55-60	Garnet
61-65	Alexandrite

Standard items of jewelry are valued at 2d8x100 gp value. The table below can be used to generate descriptions of the items themselves.

d%	Type
01-06	Anklet
07-12	Belt
13-14	Bowl
15-21	Bracelet
22-27	Brooch
28-32	Buckle
33-37	Chain
38-40	Choker
41-42	Circlet
43-47	Clasp
48-51	Comb
52	Crown
53-55	Cup

d%	Gem Type
66-70	Topaz
71-75	Bloodstone
76-79	Sapphire
80-89	Diamond
90-94	Fire Opal
95-97	Ruby
98-00	Emerald

d%	Type
56-62	Earring
63-65	Flagon
66-68	Goblet
69-73	Knife
74-77	Letter Opener
78-80	Locket
81-82	Medal
83-89	Necklace
90	Plate
91-95	Pin
96	Sceptre
97-99	Statuette
00	Tiara

Magic Item Generation

Determine the sort of item found by rolling on the following table:

Any	Weapon or Armor	Any Exc. Weapons	Type of Item
01-25	01-70		Weapon
26-35	71-00	01-12	Armor
36-55		13-40	Potion
56-85		41-79	Scroll
86-90		80-86	Ring
91-95		87-93	Wand, Staff, or Rod
96-00		94-00	Miscellaneous Magic

Magic Weapons

First, roll d% on the following table to determine the weapon type:

d%	Weapon Type
01-02	Great Axe
03-09	Battle Axe
10-11	Hand Axe
12-19	Shortbow
20-27	Shortbow Arrow
28-31	Longbow
32-35	Longbow Arrow
36-43	Light Quarrel
44-47	Heavy Quarrel
48-59	Dagger
60-65	Shortsword
66-79	Longsword
80-81	Scimitar
82-83	Two-Handed Sword
84-86	Warhammer
87-94	Mace
95	Maul
96	Pole Arm
97	Sling Bullet
98-00	Spear

Next, roll on the Weapon Bonus tables. Follow the directions given if a roll on the Special Enemy or Special Ability tables are indicated; generally multiple rolls on the Special Ability table should be ignored when rolled.

d% Roll		Weapon Bonus
Melee	Missile	Bonus
01-40	01-46	+1
41-50	47-58	+2
51-55	59-64	+3
56-57		+4
58		+5
59-75	65-82	+1, +2 vs. Special Enemy
76-85	83-94	+1, +3 vs. Special Enemy
86-95		Roll Again + Special Ability
96-98	95-98	Cursed, -1*
99-00	99-00	Cursed, -2*

* If cursed weapons are rolled along with special abilities, ignore the special ability roll.

1d6	Special Enemy	1d6	Special Enemy
1	Dragons	4	Regenerators
2	Enchanted	5	Spell Users
3	Lycanthropes	6	Undead

1d20	Special Ability
01-09	Casts Light on Command
10-11	Charm Person
12	Drains Energy
13-16	Flames on Command
17-19	Locate Objects
20	Wishes

Magic Armor

Generate the type and bonus of each item of magic armor on the tables below.

d%	Armor Type	d%	Armor Bonus
01-09	Leather Armor	01-50	+1
10-28	Chain Mail	51-80	+2
29-43	Plate Mail	81-90	+3
44-00	Shield	91-95	Cursed *
		96-00	Cursed, AC 11 **

* If Cursed armor is rolled, roll again and reverse the bonus (e.g., -1 instead of +1).

** This armor has AC 11 but appears to be +1 when tested.

TREASURE

BASIC FANTASY RPG

Potions

d%	Type
01-03	Clairaudience
04-07	Clairvoyance
08-10	Control Animal
11-13	Control Dragon
14-16	Control Giant
17-19	Control Human
20-22	Control Plant
23-25	Control Undead
26-32	Delusion

d%	Type
33-35	Diminution
36-39	ESP
40-43	Fire Resistance
44-47	Flying
48-51	Gaseous Form
52-55	Giant Strength
56-59	Growth
60-63	Healing
64-68	Heroism

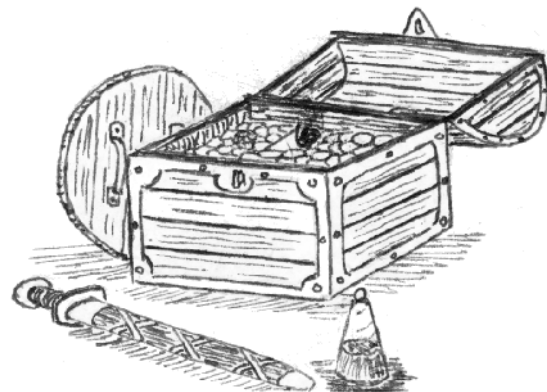
d%	Type
69-72	Invisibility
73-76	Invulnerability
77-80	Levitation
81-84	Longevity
85-86	Poison
87-89	Polymorph Self
90-97	Speed
98-00	Treasure Finding

Scrolls

d%	General Type
01-03	Cleric Spell Scroll (1 Spell)
04-06	Cleric Spell Scroll (2 Spells)
07-08	Cleric Spell Scroll (3 Spells)
09	Cleric Spell Scroll (4 Spells)
10-15	Magic-User Spell Scroll (1 Spell)
16-20	Magic-User Spell Scroll (2 Spells)
21-25	Magic-User Spell Scroll (3 Spells)
26-29	Magic-User Spell Scroll (4 Spells)
30-32	Magic-User Spell Scroll (5 Spells)
33-34	Magic-User Spell Scroll (6 Spells)
35	Magic-User Spell Scroll (7 Spells)
36-40	Cursed Scroll
41-46	Protection from Elementals
47-56	Protection from Lycanthropes
57-61	Protection from Magic
62-75	Protection from Undead
76-85	Map to Treasure Type A
86-89	Map to Treasure Type E
90-92	Map to Treasure Type G
93-00	Map to 1d4 Magic Items

Rings

d%	Type
01-06	Control Animal
07-12	Control Human
13-19	Control Plant
20-30	Delusion
31-33	Djinni Summoning
34-44	Fire Resistance
45-57	Invisibility
58-66	Protection +1
67-70	Protection +2
71	Protection +3
72-73	Regeneration
74-75	Spell Storing
76-81	Spell Turning
82-83	Telekinesis
84-90	Water Walking
91-97	Weakness
98	Wishes
99-00	X-Ray Vision



© 505 2008

Wands, Staves and Rods

d%	Type
01-08	Rod of Cancellation
09-13	Snake Staff
14-17	Staff of Commanding
18-28	Staff of Healing
29-30	Staff of Power
31-34	Staff of Striking
35	Staff of Wizardry
36-40	Wand of Cold
41-45	Wand of Enemy Detection
46-50	Wand of Fear
51-55	Wand of Fireballs
56-60	Wand of Illusion
61-65	Wand of Lightning Bolts
66-73	Wand of Magic Detection
74-79	Wand of Paralyzation
80-84	Wand of Polymorph
85-92	Wand of Secret Door Detection
93-00	Wand of Trap Detection

**Miscellaneous Magic Items**

d%	Type
01-04	Amulet of Proof against Detection and Location
05-06	Bag of Devouring
07-12	Bag of Holding
13-17	Boots of Levitation
18-22	Boots of Speed
23-27	Boots of Traveling and Leaping
28	Bowl Commanding Water Elementals
29	Brazier Commanding Fire Elementals
30-35	Broom of Flying
36	Censer Commanding Air Elementals
37-39	Cloak of Displacement
40-43	Crystal Ball
44-45	Crystal Ball with Clairaudience
46	Drums of Panic
47	Efreeti Bottle
48-54	Elven Boots
55-61	Elven Cloak
62-63	Flying Carpet
64-70	Gauntlets of Ogre Power
71-72	Girdle of Giant Strength
73-78	Helm of Reading Languages and Magic
79	Helm of Telepathy
80	Helm of Teleportation
81	Horn of Blasting
82-90	Medallion of ESP
91	Mirror of Life Trapping
92-96	Rope of Climbing
97-99	Scarab of Protection
00	Stone Commanding Earth Elementals

Explanation of Magic Items

Using Magic Items

To use a magic item, it must be activated, although sometimes activation simply means putting a ring on your finger. Some items, once donned, function constantly.

Some items are activated just by using them. For instance, a character has to drink a potion, swing a sword, interpose a shield to deflect a blow in combat, wear a ring, or don a cloak. Activation of these items is generally straightforward and self-explanatory. This doesn't mean that if you use such an item, you automatically know what it can do. You must know (or at least guess) what the item can do and then use the item in order to activate it, unless the benefit of the item comes automatically, such as from drinking a potion or swinging a sword.

If no activation method is suggested either in the magic item description or by the nature of the item, assume that a command word is needed to activate it. Command word activation means that a character speaks the word and the item activates. No other special knowledge is needed.

A command word can be a real word, but when this is the case, the holder of the item runs the risk of activating the item accidentally by speaking the word in normal conversation. More often, the command word is some seemingly nonsensical word, or a word or phrase from an ancient language no longer in common use. Note that many magic items must be held in the hand (or otherwise specially handled or worn) to be used; the risk of accidental activation is less significant for such items.

Learning the command word for an item may be easy (sometimes the word is actually inscribed on the item) or it may be difficult, requiring the services of a powerful wizard or sage, or some other means of discovery.

Only the character holding or wearing a magic item may activate it. A character that has been gagged or silenced may not activate a magic item which requires a command word.

When an article of magic armor, clothing or jewelry (including a ring) is discovered, size is not usually an issue. Such items magically adjust themselves for wearers from as small as Halflings to as large as Humans. This effect is called **accommodation**. The GM may create "primitive" items lacking this power if he or she wishes.

Generally only one magical item of a given type may be worn at the same time. For example, a character can normally only wear one suit of armor, wear one necklace and carry one shield at a time. In the case of rings, a character may wear one magical ring per hand. If a character wears more items of a given type than would normally be practical, the items will usually fail to function

due to interference with one another; for instance, wearing two rings on the same hand normally results in both rings failing to operate. **Note, however**, that this limitation can not be used to disable cursed magic items. For example, wearing a cursed ring would prevent another magic ring from being worn and used on that hand, but the curse would not be lifted by donning a second magic ring.

Magic Weapons

Magic weapons are created with a variety of powers and will usually aid the wielder in combat. A magical weapon's bonus is applied to all attack and damage rolls made with the weapon.

Casts Light on Command: By drawing the weapon and uttering a command word, the wielder may cause it to glow; it will then shed light with the same radius as a **light** spell. Sheathing or laying down the weapon, or speaking the command word again, dispels the effect. This power may be used as often as desired.

Charm Person: This power allows the wielder to cast **charm person** once per day, as if by an 8th level Magic-User, by brandishing the weapon, speaking a command word and gazing at the target creature. (The wielder's gaze does not have to be met for the spell to be cast.) The target creature is allowed saving throws just as described in the spell description.

Drains Energy: A weapon with this power drains one life energy level on a hit, as described under **Energy Drain** in the **Encounter** section; up to 2d4 levels can be drained by a weapon with this power, after which time the weapon loses this power but retains any other magical effects or bonuses.

Flames on Command: Upon command, the weapon will be sheathed in fire. The fire does not harm the wielder. The effect remains until the command is given again, or until the weapon is dropped or sheathed. While it flames, all damage done by the weapon is treated as fire damage, and an additional +1 bonus (in addition to the weapon's normal bonus) is added to damage when fighting trolls, treants, and other creatures especially vulnerable to fire. It casts light and burns just as if it were a torch.

Locate Objects: This power allows the wielder to cast the spell **locate object** once per day, as if by an 8th level Magic-User.

Special Enemy: These weapons are created to combat a specific sort of creature, as rolled on the Special Ability table. When used against that specific enemy, the second listed bonus applies instead of the first; so a sword +1, +3

vs. Undead would provide +1 attack and damage against giant rats, but +3 attack and damage rolls against zombies.

Wishes: Weapons with this power have the ability to grant 1d4 wishes. The GM must adjudicate all wishes, and instructions are given in the **Game Master** section regarding this. After these wishes have been made, the weapon loses this power, but retains any other bonuses and powers.

Cursed Weapons inflict a penalty to the wielder's attack rolls, as rolled on the Weapon Bonus table. The curse causes the afflicted character to be unable to get rid of the weapon. There are two possible forms the curse may take: Obsession and Affliction. The GM may decide which to use at his or her option.

Obsession: Regardless of how severe the penalty is, the character wielding the weapon will believe it is a bonus and refuse to use any other weapon in combat. A **remove curse** spell is the only way to rid a character of such a weapon; but as he or she will believe the weapon is the best magical weapon ever, the character receives a saving throw vs. Spells to resist.

Affliction: The character knows the weapon is cursed as soon as he or she uses it in combat; however, any attempt to throw it away fails, as the weapon magically appears back in the character's hand whenever he or she tries to draw any other weapon. In this case, the **remove curse** spell needed to rid the character of the weapon will be unopposed (i.e. no saving throw).

Magic Armor

Magic armor (including shields) offers improved, magical protection to the wearer. In general, magic armor grants the normal Armor Class for its type, plus the magical armor bonus, as rolled on the Magic Armor table; for example, Plate Mail +2 provides an Armor Class of 19.

There are two varieties of **cursed armor**: Cursed Armor -1 and Cursed Armor AC 11. The first variety's AC is reduced by the rolled penalty; for example, Plate Mail -1 grants Armor Class 16. The second type is much worse, for regardless of the type, it only provides Armor Class 11. Dexterity and shield bonuses still apply.

Cursed armor cannot be removed from the wearer once the curse is proven, that is, once the wearer is hit in combat. Once the curse has taken effect, only a **remove curse** spell, or some more powerful magic (such as a wish), will enable the wearer to remove it. The armor will detect as magical, like any other magic armor; the curse cannot be detected by any means other than wearing the armor in combat.

Potions

A potion is an elixir concocted with a spell-like effect that affects only the drinker. Unless otherwise noted, a potion grants its benefits for 1d6+6 turns (even if the duration of an associated spell is longer or shorter).

Clairaudience: This potion enables the drinker to hear sounds in another area through the ears of a living creature in that area, up to a maximum 60' away. This effect otherwise functions just as the spell **clairvoyance**.

Clairvoyance: This potion grants the imbiber the effect of the **clairvoyance** spell.

Control Animal: This potion functions like a **control human** potion, but affects only normal, non-magical animals.

Control Dragon: This potion functions like a **control human** potion, but affects only dragons.

Control Giant: This potion functions like a **control human** potion, but affects only giants.

Control Human: This potion allows the drinker to charm a human, demi-human, or humanoid by gazing at them. The effect functions like the **charm person** spell. If the charm is resisted, the drinker can attempt to charm up to two more targets before the potion's benefit is exhausted.

Control Plant: This potion grants the drinker control over one or more plants or plant creatures within a 10' square area up to 50' away. Normal plants become animated, having a movement rate of 10', and obey the drinker's commands. If ordered to attack, only the largest plants can do any real harm, attacking with a +0 attack bonus and inflicting 1d4 points of damage per hit. Affected plant creatures (who fail to save vs. Spells) can understand the drinker, and behave as if under a **charm monster** spell.

Control Undead: This potion grants the drinker command of 3d6 hit dice of undead monsters. A save vs. Spells is allowed to resist the effect. Mindless undead follow the drinker's commands exactly; free-willed undead act as if under a **charm person** spell.

Delusion: This cursed potion will appear, if tested or analyzed, to be one of the other potions (other than poison). When imbibed, the drinker will briefly believe he has received the benefits of the "other" potion, but the illusion will be swiftly exposed...

Diminution: This potion reduces the drinker and all items worn or carried to one-twelfth of his or her original height (so that a 6' tall character becomes 6" tall). The drinker's weight is divided by 1,728; this makes an armed warrior weigh less than 2.5 ounces. The affected creature cannot make an effective attack against any creature bigger than a house cat, but may be able to slip under

doors or into cracks and has a 90% chance of moving about undetected (both in terms of sound and vision).

ESP: This potion grants the power of the spell of the same name.

Fire Resistance: This potion grants the imbiber the power of the spell **resist fire**.

Flying: This spell grants the power of the spell **fly**.

Gaseous Form: The drinker and all of his or her gear become insubstantial, misty, and translucent. He or she becomes immune to non-magical weapons, and has an Armor Class of 22 vs. magical weapons. The imbiber can't attack or cast spells while in gaseous form. The drinker also loses supernatural abilities while in gaseous form. A gaseous creature can fly at a speed of 10', and can pass through small holes or narrow openings, even mere cracks, as long as the potion persists. The gaseous creature is subject to the effects of wind, and can't enter water or other liquid. Objects cannot be manipulated in this form, even those brought along when the potion was imbibed. The drinker cannot resume material form at will, but must wait for the potion to expire; however, the potion may be quaffed in thirds, in which case each drink lasts 1d4+1 turns.

Giant Strength: This potion grants the imbiber the Strength of a giant. For the duration, the drinker gains a bonus of +5 on attack and damage rolls with melee or thrown weapons, and can throw large stones just as a stone giant can.

Growth: The drinker of this potion (with all equipment worn or carried) becomes twice normal height and eight times normal weight. The enlarged character is treated as having the Strength of a Stone Giant (but without the rock-throwing ability), gaining +5 on attack and damage rolls.

Healing: The imbiber of this potion receives 1d6+1 hit points of healing (as the spell **cure light wounds**).

Heroism: This potion improves the fighting ability of the drinker. Fighters of less than 3rd level gain +3 to attack bonus as well as gaining 3 hit dice. Fighters of 4th to 5th level gain +2 to attack bonus and 2 hit dice. Fighters of 6th or 7th level gain +1 to attack bonus and 1 hit die. Fighters of 8th level or higher, as well as non-Fighter class characters, gain no hit dice, but still receive +1 to attack bonus. Hit dice gained are only temporary, and damage received is deducted from those hit dice first; any that remain when the potion expires are simply lost.

Invisibility: This potion makes the imbiber invisible (as the spell). This potion may be quaffed in thirds, in which case each drink lasts 1d4+1 turns.

Invulnerability: This potion grants a bonus of +2 to Armor Class.

Levitation: This potion grants the power of the spell **levitate**.

Longevity: The drinker of this potion becomes younger by 1d10 years.

Poison: This isn't a potion at all, it's a trap. The drinker must save vs. Poison or die, even if only a sip was imbibed.

Polymorph Self: This potion grants the power of the spell of the same name.

Speed: This potion gives the drinker the benefits of the spell **haste**.

Treasure Finding: The imbiber of this potion will immediately know the direction and approximate distance to the largest treasure hoard in a 300' spherical radius. This potion specifically detects platinum, gold, electrum, silver, and copper; gemstones and magic items are not detected.

Scrolls

Most scrolls contain some sort of magic which is activated when read, and which may only be used once; the characters burn away as the words are read.

Spell Scrolls are enchanted with one or more Cleric or Magic-User spells (never both sorts on the same scroll). Each spell can be used just once, though of course the same spell may appear multiple times on a single scroll. Use the table below to determine the spell level of each spell on a scroll. Only a Cleric can use a Clerical scroll, and only a Magic-User can use a Magic-User scroll.

Magic-Users must cast **read magic** on a spell scroll before being able to use it; each scroll needs to be treated in this way just once, and the effect lasts indefinitely thereafter. If a Magic-User attempts to cast a spell from a scroll, and he or she does not know that spell, there is a 10% chance the spell will fail. If a spell on a scroll is of higher level than the highest level spell the Magic-User can cast, for each spell level of difference, add 10% to the chance of failure. For example, Aura the 3rd level Magic-User attempts to cast **polymorph self** from a scroll. Aura is able to cast, at most, 2nd level spells. **Polymorph self** is a 4th level spell, so Aura has a chance of failure of 10% (she doesn't know the spell) plus 20% (2nd level maximum vs. 4th level spell), for a total of 30%.

Clerical scrolls are written in a normal language (being just specially enchanted prayers), so the Cleric merely needs to know the language in which the scroll is written in order to use it. Clerics suffer the same chance of failure as do Magic-Users, save that the 10% penalty assigned for not knowing the spell does not apply.

Spell Scrolls: Spell Level

d%	Level of Spell
01-30	1st
31-55	2nd
56-75	3rd
76-88	4th
89-97	5th
98-00	6th

A **Cursed Scroll** inflicts some curse upon whoever reads it. It need not be read completely; in fact, merely glancing at the text is enough to inflict the curse. A saving throw may or may not be allowed, as determined by the GM (though a save vs. Spells should usually be allowed). The GM is encouraged to be creative when creating curses; the spell **bestow curse** (the reverse of **remove curse**) can be used for inspiration, but cursed scrolls can contain more powerful or inventive curses at the GM's discretion.

Protection Scrolls can be read by any character class, assuming the character can read the language the scroll is written in (see the notes under **Language** in the **Character** section for details). When read, a protection scroll creates a 10' radius protective circle around the reader; preventing the warded creatures from entering. The circle moves with the reader. Any creature other than the sort the scroll wards may enter, including of course the allies of the scroll-reader, who are themselves protected so long as they remain entirely within the circle. If any creature within the circle performs a melee attack against any of the warded creatures, the circle is broken and the warded creatures may freely attack. Normal protection scrolls last for 2 turns after being read.

Protection from Magic scrolls are special, as they protect against magic spells and items rather than creatures. No magical effect can cross the 10' circle of protection in either direction for 1d4 turns. As with the other protection scrolls, the circle created by this scroll moves with the reader.

Treasure Maps are generally non-magical. They must be created by the GM, although he or she may delay creating the map until the characters can actually use it. The treasure indicated on the map will normally be guarded by some sort of monster, determined by the GM as desired.

Rings

A ring is a circular metal band worn on the finger (no more than one ring per hand) that has a spell-like power (often a constant effect that affects the wearer).

Control Animal: The wearer of this ring can charm up to 6 hit dice of animals. The effect works much like a **charm person** spell, but only affects animals (including

giant-sized animals, but excluding fantastic creatures as well as anything more intelligent than a dog or cat). The wearer can activate the power at will, targeting any animal within 60' that he or she can see. The wearer may choose to end the effect for one or more controlled creatures at any time, in order to "free" enough hit dice to control a new target.

Control Human: The wearer of this ring may cast the spell **charm person** at any target he or she can see within 60'. The wearer can use this power once per round, at will, but cannot control more than 6 hit dice of creatures at a time; however, the wearer may choose to end the effect for one or more controlled creatures at any time, in order to "free" enough hit dice to control a new target.

Control Plant: The wearer of this ring may create an effect equivalent to a **potion of plant control** at will, affecting plants or plant creatures within 60' that he or she can see. The effect lasts as long as the wearer remains within 60' of the plants or plant creatures. A saving throw is allowed just as for the potion.

Delusion: This ring appears to be some other sort of ring (roll again on the rings table to determine what sort). Whoever wears it believes it is working, and behaves thus (so a character who believes he is wearing a **ring of invisibility** will believe himself to actually be invisible). Unlike the potion of the same name, the ring's effect is not dispelled by the wearer taking damage; in fact, the only way to rid a character of this cursed item is with the spell **remove curse**.

Djinni Summoning: This ring serves as a special gate by means of which a specific djinni can be called from the Elemental Plane of Air. When the ring is rubbed, the djinni appears on the next round. The djinni faithfully obeys and serves the wearer of the ring, but never for more than 1 hour per day. If the djinni of the ring is ever killed, the ring becomes non-magical and worthless.

Fire Resistance: The wearer of this ring receives protection as the spell **resist fire**, but the protection works continually.

Invisibility: By activating this simple silver ring, the wearer can benefit from **invisibility**, as the spell. If the invisibility is dispelled (as described for the spell), the ring may not be reactivated for one full turn. The invisibility effect otherwise lasts for 24 hours.

Protection: This ring offers continual magical protection in the form of a bonus to the Armor Class of the wearer (varying from +1 to +3 as shown on the table). This bonus is also applied to the wearer's saving throw die rolls.

Regeneration: This ring grants the wearer the power of regeneration, exactly as described in the description of the troll, including the weakness with respect to acid and fire damage. However, only damage taken while wearing the ring is regenerated.

Spell Storing: A ring of spell storing contains a number of Magic-User spells that the wearer can cast. Each spell has a caster level equal to the minimum level needed to cast that spell. Any class may wear and use this ring, but it can only be recharged by a Magic-User casting the appropriate spell into it. A table is provided below to determine how many spells, and what levels they are. A ring of spell storing must be recharged with the same spells that were placed into it when it was made; so a ring of two spell storing containing **fireball** and **fly** can only be recharged with those two spells. The ring magically imparts to the wearer the names of all spells stored within it. A ring found in a treasure hoard may be completely charged, or discharged, or partially charged, at the GM's option.

d%	# of Spells	d%	Level of Spell
01-24	1	01-30	1st
25-48	2	31-55	2nd
49-67	3	56-75	3rd
68-81	4	76-85	4th
82-91	5	86-97	5th
92-96	6	98-00	6th
97-00	7		

Spell Turning: This ring reflects spells cast directly at the wearer, but not area effect spells, back at the caster; so a **hold person** spell would be reflected, but not a **fireball**. It will reflect up to 2d6 spells before its power is exhausted.

Telekinesis: The wearer of this ring can use the power of the spell **telekinesis**, as if cast by a 12th level Magic-User. The effect may be used as many times per day as the wearer wishes, but lasts only as long as the wearer concentrates on it.

Water Walking: This ring allows the wearer to walk on any liquid as if it were firm ground. Mud, oil, snow, quicksand, running water, ice, and even lava can be traversed easily, since the wearer's feet hover an inch or two above the surface. Molten lava will still cause the wearer damage from the heat since he or she is still near it. The wearer can walk, run, or otherwise move across the surface as if it were normal ground.

Weakness: Whoever puts this ring on is cursed; his or her Strength score is reduced immediately to 3. The ring can only be removed with **remove curse**.

Wishes: A ring of wishes contains the power to grant wishes to the wearer. 1d4 wishes will remain within the ring when it is found. The GM must adjudicate all wishes, and instructions are given in the **Game Master** section regarding this.

X-Ray Vision: On command, this ring gives its possessor the ability to see into and through solid matter. Vision range is 20 feet, with the viewer seeing as if he were looking at something in normal light even if there is no illumination. X-ray vision can penetrate 1 foot of stone, 1 inch of common metal, or up to 3 feet of wood or dirt. Thicker substances or a thin sheet of lead or gold blocks the vision. The ring may be used three times per day, and each use lasts at most one turn (or until the wearer ceases to concentrate upon it).

Wands, Staves and Rods

A wand is a short stick, generally 12 to 18 inches long, imbued with the power to cast a specific spell or spell-like effect. A newly created wand has 20 charges, and each use of the wand depletes one of those charges; a wand found in a treasure hoard will have 2d10 charges remaining. If a wand generates an effect equivalent to a spell, assume the spell functions as if cast by a 6th level caster, or the lowest level caster who could cast that spell (whichever is higher), unless otherwise noted. Wands are generally usable only by Magic-Users. Saving throws are rolled as normal, but on the Magic Wands column rather than the Spells column.

A staff has a number of different (but often related) spell effects. A newly created staff has 30 charges, and each use of the staff depletes one or more of those charges. A staff found in a treasure hoard will have 3d10 charges remaining. Spell effects generated by a staff operate at 8th level, or the lowest caster level the spell could be cast by, whichever is higher, unless otherwise stated. Staves are usable only by Magic-Users, except where noted. Saving throws against magic from a staff are rolled on the Spells column.

A rod is a scepter-like item with a special power unlike that of any known spell. Rods are normally usable by any class.

Rod of Cancellation: This dreaded rod is a bane to magic items, for its touch drains an item of all magical properties. If the item is held by a creature, an attack roll is needed to touch it. Upon draining an item, the rod itself becomes brittle and cannot be used again. Drained items are only restorable by a **wish**.

Snake Staff: This item is a walking staff +1. When used by a Cleric, the user may command the staff to transform into a constrictor snake (instead of causing damage) on a successful hit. The snake will wrap around a target up to man sized and hold him or her fast for 1d4 turns, unless a

save vs. Spells is made. The snake does not attack in any other way, nor cause any damage. The snake may be recalled by the user at any point, in which case it returns to his or her hand and returns to staff form. It also returns in this way when the duration expires, or if the save is made. The snake has Armor Class 15, moves 20' per round and has 20 hit points; any hit points of damage taken are healed completely when the snake returns to staff form; if killed in snake form, the magic is destroyed and it turns into a broken stick. The staff may be used any number of times per day, and neither has nor uses charges.

Staff of Commanding: This staff can cast **charm person** and **charm monster** spells, and can grant a power equivalent to a **potion of plant control**. Each function uses one charge.

Staff of Healing: This staff can heal 1d6+1 hit points per charge expended, as the spell **cure light wounds**. Alternately, with an expenditure of two charges, the staff can cast **cure disease**. This staff is only usable by a Cleric.

Staff of Power: This is a very potent magic item, with offensive and defensive abilities. It is usually topped with a glistening gem, its shaft straight and smooth. It has the following powers costing one charge per use: **lightning bolt** (6d6 damage), **fireball** (6d6 damage), **cone of cold** (as the wand, for 6d6 damage), **continual light**, and **telekinesis** (as the ring, lasting at most 1d6 turns). The staff is also a +2 walking staff, and can be used exactly as a **staff of striking**. A staff of power can be used for a retributive strike, requiring it to be broken by its wielder. All charges currently in the staff are instantly released in a 30' radius, doing 1d6 damage per charge remaining (save vs. Spells for half damage). All within the area, including the wielder, are affected by this.

After all charges are used up from the staff, it remains a +2 walking staff. Once empty of charges, it cannot be used for a retributive strike.

Staff of Striking: This staff has no attack bonus, but is treated as a +1 weapon with respect to what sorts of monsters it can hit (and is usable by any class in that mode). This staff's primary power may only be used if wielded by a Cleric: By uttering a command word, the Cleric may create an effect similar to the spell **striking**. Expenditure of one charge adds 1d6 damage to the weapon's next strike; expenditure of two charges adds 2d6, and expenditure of three charges adds 3d6 damage. If the weapon is not successfully used after the command word has been spoken, the effect dissipates after one turn.

Staff of Wizardry: This staff is equivalent to the **staff of power**, above, and has the following powers as well: **invisibility**, **passwall**, **web**, and **conjure elementals** (as the spell, but conjuring staff elementals as described in the **Monsters** section). These powers each use one charge when activated.

Wand of Cold: This wand generates a conical blast of cold doing 6d8 damage (save vs. Magic Wands for half damage). The cone spreads from the tip of the wand to a width of 30' at a distance of 40' away.

Wand of Enemy Detection: The effect of this wand is to make all enemies of the user within 60' glow with a greenish white light for one round. Even hidden or invisible enemies glow in this way, revealing them, but enemies completely out of sight (such as behind a wall) may not be seen by the user. An "enemy" is any creature which is thinking of or otherwise intending to harm the user; also, all undead monsters and animated constructs within range will glow in this way regardless of intent or thoughts (or lack thereof).

Wand of Fear: This wand generates the effect of the spell **cause fear** (the reverse of the spell **remove fear**).

Wand of Fireballs: This wand generates **fireballs**, exactly as the spell, doing 6d6 damage.

Wand of Illusion: This wand allows the user to create illusions equivalent to the spell **phantasmal force**.

Wand of Lightning Bolts: This wand generates **lightning bolts**, exactly as the spell, doing 6d6 damage.

Wand of Magic Detection: This wand grants the user a power equivalent to the spell **detect magic**.

Wand of Paralyzation: This wand creates the effect of the spell **hold person**.

Wand of Polymorph: This wand can be used to cast either **polymorph self** or **polymorph other**.

Wand of Secret Door Detection: This wand grants the user a power similar to the spell **find traps**, but which reveals secret doors rather than traps.

Wand of Trap Detection: This wand grants the user a power equivalent to the spell **find traps**.

Miscellaneous Magic Items

Amulet of Proof against Detection and Location: The wearer of this item is immune to all forms of scrying (including crystal balls, clairvoyance, clairsentience, and any other means of location or spying at a distance) as well as any form of mind reading (such as the spell **ESP**). Other characters who remain within 30' of the wearer are also immune to scrying, but not to mind reading.

Bag of Devouring: This bag appears to be an ordinary sack. Detection for magical properties makes it seem as if it were a **bag of holding**, and in fact it performs exactly like one when first used. However, all items placed within disappear forever 1d6+6 turns later. The bag continues to weigh whatever it did after the items were placed within it (that is, one-tenth the total weight of the items), until it is again opened and discovered to be empty.

Bag of Holding: This appears to be a common cloth sack about 2 feet by 4 feet in size. The bag of holding opens into an extradimensional space, and is able to hold more than should be possible: up to 500 pounds of weight, and up to 70 cubic feet of volume. A bag of holding weighs one-tenth as much as the total of the objects held within. Any object to be stored in a bag of holding must fit through the opening, which has a circumference of 4 feet.

If the bag is overloaded, or if sharp objects pierce it (from inside or outside), the bag ruptures and is ruined. All contents are lost forever. If a bag of holding is turned inside out, its contents spill out, unharmed, but the bag must be put right before it can be used again. If living creatures are placed within the bag, they can survive for up to one turn, after which time they suffocate. Retrieving a specific item from a bag of holding takes a full round during which no movement may be made.

Boots of Levitation: On command, these leather boots allow the wearer to **levitate** as if by the spell of the same name.

Boots of Speed: The wearer of these boots can click his or her boot heels together, thus activating a **haste** spell effect for up to 10 rounds each day. The duration of the **haste** effect need not be consecutive rounds; the boots can be turned off and on as desired.

Boots of Traveling and Leaping: These boots increase the wearer's base land speed by an additional 10' per round. In addition to this traveling ability, these boots allow the wearer to make great leaps, jumping up to 10' high and/or 30' across.

Bowl Commanding Water Elementals: This large container is usually fashioned from blue or green semiprecious stone. It is about 1 foot in diameter, half that deep, and relatively fragile. When the bowl is filled with fresh water, and certain words are spoken, a water elemental appears and follows the commands of the summoner (as described for the Elemental monster entry). The summoning words require 1 full round to speak. Only one such elemental can be called per day.

Brazier Commanding Fire Elementals: This device appears to be a normal container for holding burning coals. When a fire is lit in the brazier and the proper summoning words are spoken, a fire elemental appears and follows the commands of the summoner (as described for the Elemental monster entry). The summoning words require 1 full round to speak. Only one such elemental can be called per day.

Broom of Flying: This broom is able to fly through the air for up to 9 hours per day (split up as its owner desires). The broom can carry 200 pounds and fly at a speed of 40 feet, or up to 400 pounds at a speed at 30 feet. In addition, the broom can travel alone to any destination

named by the owner as long as he or she has a good idea of the location and layout of that destination. It comes to its owner from as far away as 300 yards when the command word is spoken.

Censer Commanding Air Elementals: This 6-inch-wide, 1-inch-high perforated golden vessel resembles a thurible found in a place of worship. If it is filled with incense and lit, summoning words spoken over it summon forth an air elemental which follows the commands of the summoner (as described for the Elemental monster entry). The summoning words require 1 full round to speak. Only one such elemental can be called per day.

Cloak of Displacement: This item appears to be a normal cloak, but when worn by a character its magical properties distort and warp light waves, causing the wearer's apparent location to shift around constantly over a range of 3' from his or her true location. The first melee or missile attack by any creature against the wearer will miss, and all further attacks by that attacker are made with an attack penalty of -2. This is not cumulative with the penalty for fighting blind.

Crystal Ball: This is the most common form of scrying device, a crystal sphere about 6 inches in diameter. They may only be used by Magic-Users, who can use the device to see over virtually any distance. A crystal ball can be used three times per day, for up to a turn each time.

The chance of success when using a crystal ball is as shown below. Total chances equal to or greater than 100% do not require a roll.

Knowledge and Connection	Chance
Secondhand Knowledge (heard of)	25%
Firsthand Knowledge (seen briefly)	55%
Familiar (known well)	95%
Possession or garment	+25%
Body part, lock of hair, bit of nail, etc.	+50%

The user of the crystal ball is the only one who will see the image. No sound will be heard normally. **Detect magic**, **detect evil**, and **ESP** have a 3% chance per level of the caster of operating correctly if used with a crystal ball.

Crystal Ball with Clairaudience: This item works exactly like the standard crystal ball, above, but also allows the user to hear any sounds in the location viewed as if he or she were there.

Drums of Panic: These drums are kettle drums (hemispheres about 1-1/2 feet in diameter on stands). They come in pairs and are unremarkable in appearance. If both of the pair are sounded, all creatures of less than 6 hit dice within 120' (with the exception of those within a 20' radius safe zone around the drums) must save vs. Spells or flee in fear. The drums can be used once per day.

Efreeti Bottle: This item is typically fashioned of brass or bronze, with a lead stopper bearing special seals. A thin stream of smoke is often seen issuing from it. The bottle can be opened once per day. When opened, the efreeti imprisoned within issues from the bottle instantly. There is a 10% chance (01–10 on d%) that the efreeti is insane and attacks immediately upon being released. There is also a 10% chance (91–100) that the efreeti of the bottle grants three wishes. In either case, the efreeti afterward disappears forever. The other 80% of the time (11–90), the inhabitant of the bottle loyally serves the character for up to an hour per day for 101 days (or until the efreeti's death), doing as he or she commands. After 101 days have passed, the efreeti is freed from service and may return to its extradimensional home. Roll only the first time the bottle is opened (or the GM may choose which sort of bottle is found as he or she desires).

Elven Boots: These soft boots enable the wearer to move quietly in virtually any surroundings, granting a 90% chance of success when moving silently (as the Thief ability of the same name).

Elven Cloak: This cloak of neutral gray cloth is indistinguishable from an ordinary cloak of the same color. However, when worn with the hood drawn up around the head, the wearer becomes nearly invisible, granting an 80% chance that the wearer can move about unnoticed. If detected by onlookers, the wearer can be attacked without significant penalty.

Flying Carpet: This rug is able to fly through the air on command. A flying carpet is typically 5' x 8' in size and can carry up to 500 pounds at a movement rate of 100' per round, or up to 1000 pounds (its maximum capacity) at a rate of 50' per round. A flying carpet can fly at any speed up to its maximum, and can hover on command.

Gauntlets of Ogre Power: These gauntlets are made of tough leather with iron studs running across the back of the hands and fingers. They grant the wearer a Strength bonus of +4 (instead of his or her own Strength bonus). Both gauntlets must be worn for the magic to be effective.

Girdle of Giant Strength: This item grants the wearer the Strength of a giant. For so long as it is worn, the wearer gains a Strength bonus of +5 (instead of his or her own Strength bonus), and can throw large stones just as a stone giant does.

Helm of Reading Languages and Magic: Appearing as a normal helmet, this helm grants its wearer the ability to understand the spoken words of any creature and to read text in any language and any magical writing. Note that the limitations described under the spell **read languages** apply to this device also. Understanding a magical text does not necessarily imply spell use.

Helm of Telepathy: The wearer can read the surface thoughts of a target creature within 90' as if using the spell **ESP**. Furthermore, he or she can send a telepathic message to anyone whose surface thoughts are thus being read (allowing two-way communication). This helm may be used up to three times per day.

Helm of Teleportation: A character wearing this device may **teleport** three times per day, exactly as if he or she had cast the spell of the same name.

Horn of Blasting: This horn appears to be a normal trumpet. It can be sounded as a normal horn, but if the command word is spoken and the instrument is then played, it deals 2d6 points of damage to creatures within a cone 40' long and 40' wide at the far end, and causes them to be deafened for 2d6 rounds. Affected creatures may save vs. Death Ray, taking half damage and avoiding deafness if the save is made. Crystalline creatures take double damage. Nonliving creatures are generally immune to deafness, but still suffer damage as described.

If a horn of blasting is used magically more than once in a given day, there is a 10% cumulative chance with each extra use that it explodes and deals 3d6 points of damage to the person sounding it.

The horn can also be used to damage or destroy buildings, fortifications, etc. Double the damage listed above when a **horn of blasting** is used against a structure. The **Stronghold** rules in the **Game Master** section contains further guidance on this.

Medallion of ESP: This appears to be a normal pendant disk hung from a neck chain. Usually fashioned from bronze, copper, or nickel-silver, the medallion allows the wearer to read the thoughts of others, as with the spell **ESP**. It can be used as many times per day as desired, but each such usage requires a minimum of 1 round of full concentration to activate, and the wearer must continue to concentrate to maintain the effect.

Mirror of Life Trapping: This crystal device is usually about 4 feet square and framed in metal or wood. It can be hung or placed on a surface and then activated by giving a command word. Only a Magic-User can properly control this device. The same command word deactivates the mirror. The character who activates the device is immune to it. The mirror has twenty extradimensional cells within it; any creature coming within 30' of the device and looking at its own reflection must make a save vs. Spells or be trapped within the mirror in one of the cells.

When a creature is trapped, it is taken bodily into the mirror. Size is not a factor, but constructs and undead are not trapped. A victim's equipment (including clothing and anything being carried) is taken also. The mirror's owner can call the reflection of any creature trapped within to its

surface and engage the powerless prisoner in conversation. He or she can also free any trapped creature by verbal command.

If the mirror's capacity is exceeded, one victim (determined randomly) is set free in order to accommodate the latest one. If the mirror is broken, all victims currently trapped in it are freed.

Rope of Climbing: This 50' long rope is no thicker than a wand, but it is strong enough to support 3,000 pounds. Upon command, the rope snakes forward, upward, downward, or in any other direction at 10' per round, attaching itself securely wherever its owner desires. It can unfasten itself and return in the same manner. The rope must have something to tie itself to in order to support weight other than its own. One end of the rope must be held by the user when its magic is invoked.

Scarab of Protection: This device appears to be a silver medallion in the shape of a beetle. The scarab absorbs energy-draining attacks, death effects, and curses. Upon absorbing 2d6 such attacks, the scarab crumbles to dust and is destroyed.

Stone Commanding Earth Elementals: A stone of this nature is typically an oddly shaped piece of roughly polished rock. The possessor of such a stone need but utter a few words of summoning, and a Huge earth elemental comes to the summoner and follows the commands of the summoner (as described for the Elemental monster entry). The summoning words require 1 full round to speak. Only one such elemental can be called per day.

TEIL 8: SPIELLEITUNG

Umherstreifende Monster

Wir besaßen genug Voraussicht, um mehrere große Säcke mit uns zu bringen, und wir füllten sie so schnell wir konnten mit Münzen und Edelsteinen, die wir unterhalb des Sakrophags verteilt fanden. Ohne weiterer Verzögerung verließen wir die Gruft, um zügig die Treppen hinauf zur Oberfläche zu erreichen und nach Morgansfort zurückzukehren. Aber ganz so einfach sollten wir nicht davon kommen ...

Auf dem Hinweg spähte Barthol noch für uns und wir hielten geduldig nach Monstern Ausschau. Auf dem Rückweg warfen wir aber die Vorsicht in den Wind und rannten so schnell wir konnten, während Barthol uns den Rücken deckte. So kam es, dass Morgenstern und ich um eine Ecke hasteten und fast mit einer Goblinpatrouille zusammenstießen.

Wiedereinmal war ich überrascht - genauso wie die Goblins. Allein Morgenstern handelte geschwind und streckte das erste der kleinen Monster ohne Zögern nieder. Mag sein, dass ein Unterhandlungsgespräch sinnvoller gewesen wäre, aber bisherige Versuche waren bei Goblins ohne Erfolg, weswegen ich es der Elfe nicht übel nehmen konnte, dass sie erst zuschlug und Fragen erst hinterher stellte.

Ich hob das goldene Schwert und schwang es in den Kampf...

Begegnungen im Dungeon

Neben den platzierten Monstern streifen durch Dungeons auch Monster umher. Der Spielleiter kann dafür spezielle Tabellen mit in bestimmten Dungeons anzutreffenden Monstern erstellen oder die gegebenen allgemeinen Tabellen verwenden.

Im Dungeon erfolgt eine Begegnung mit umherstreifenden Monstern für gewöhnlich bei einem Ergebnis von 1 mit 1W6; der Spielleiter würfelt etwa alle drei Spielrunden einmal. Je nach Dungeon wird häufiger oder seltener gewürfelt.

Würfelergebnis	Ebene 1	Ebene 2	Ebene 3
1	Bee, Giant	Beetle, Giant Bombardier	Ant, Giant
2	Goblin	Fly, Giant	Ape, Carnivorous
3	Green Slime*	Ghoul	Beetle, Giant Tiger
4	Kobold	Gnoll	Bugbear
5	NPC Party: Adventurer	Gray Ooze	Doppelganger
6	NPC Party: Bandit	Hobgoblin	Gargoyle*
7	Orc	Lizard Man	Gelatinous Cube
8	Skeleton	NPC Party: Adventurer	Lycanthrope, Wererat*
9	Snake, Cobra	Snake, Pit Viper	Ogre
10	Spider, Giant Crab	Spider, Giant Black Widow	Shadow*
11	Stirge	Troglodyte	Tentacle Worm
12	Wolf	Zombie	Wight*
Würfelergebnis	Ebene 4-5	Ebene 6-7	Ebene 8+
1	Bear, Cave	Basilisk	Black Pudding
2	Caecilia, Giant	Black Pudding	Chimera
3	Cockatrice	Caecilia	Giant, Hill
4	Doppelganger	Displacer	Giant, Stone
5	Gray Ooze	Hydra	Hydra
6	Hellhound	Lycanthrope, Weretiger*	Lycanthrope, Wereboar*
7	Lycanthrope, Werewolf*	Mummy*	Purple Worm
8	Minotaur	Owlbear	Salamander, Flame*
9	Ochre Jelly*	Rust Monster*	Salamander, Frost*
10	Owlbear	Scorpion, Giant	Vampire*
11	Rust Monster*	Spectre*	
12	Wraith*	Troll	

Begegnungen in der Wildnis

Der Spielleiter würfelt etwa alle vier Stunden Spielweltzeit für Begegnungen in der Wildnis; das bedeutet etwa drei Würfe je Nacht und drei je Tag. Falls die Spieler entscheiden, drei Schichten für die Nachtwache einzuteilen, wird einfach für jede Schicht einmal gewürfelt; tagsüber wird einmal morgens, einmal am Nachmittag und einmal am Abend gewürfelt.

Um zu überprüfen, ob eine Begegnung in der Wildnis erfolgt, würfelt der SL mit 1W6; bei einem Ergebnis von 1 findet eine Begegnung statt. Findet eine statt, wird die Art der Begegnung mit 2W8 auf der entsprechenden Tabelle (siehe unten) gewürfelt. Der Spielleiter muss mit Bedacht entscheiden, wie die Begegnungen stattfinden; er sollte im Voraus ermitteln, ob eine der beiden Seiten überrascht ist. Ist das Monster nicht überrascht, hat es möglicherweise Zeit, um einen Hinterhalt vorzubereiten oder den Spielerfiguren auszuweichen.

TREASURE

BASIC FANTASY RPG

Würfelergebnis	Desert or Barren	Grassland	Inhabited Territories
2	Dragon, Blue	Dragon, Green	Dragon, Gold
3	Hellhound	Troll	Ghoul
4	Giant, Fire	Fly, Giant	Bugbear
5	Purple Worm	Scorpion, Giant	Goblin
6	Fly, Giant	NPC Party: Bandit	Centaur
7	Scorpion, Giant	Lion	NPC Party: Bandit
8	Camel	Boar, Wild	NPC Party: Merchant
9	Spider, Giant Tarantula	NPC Party: Merchant	NPC Party: Pilgrim
10	NPC Party: Merchant	Wolf	NPC Party: Noble
11	Hawk	Bee, Giant	Dog
12	NPC Party: Bandit	Gnoll	Gargoyle*
13	Ogre	Goblin	Gnoll
14	Griffon	Blink Dog	Oger
15	Gnoll	Wolf, Dire	Minotaur
16	Dragon, Red	Giant, Hill	Vampir*

Würfelergebnis	Jungle	Mountains or Hills	Ocean
2	Dragon, Green	Dragon, White	Dragon, Sea
3	NPC Party: Bandit	Roc (1d6: 1-3 Large, 4-5 Huge, 6 Giant)	Hydra
4	Goblin	Displacer	Whale, Sperm
5	Hobgoblin	Lycanthrope, Werewolf*	Crocodile, Giant
6	Centipede, Giant	Mountain Lion	Crab, Giant
7	Snake, Giant Python	Wolf	Whale, Killer
8	Elephant	Spider, Giant Crab	Octopus, Giant
9	Antelope	Hawk	Shark, Mako
10	Jaguar	Orc	NPC Party: Merchant
11	Stirge	Bat, Giant	NPC Party: Buccaneer (Pirate)
12	Beetle, Giant Tiger	Hawk, Giant	Shark, Bull
13	Caecilia, Giant	Giant, Hill	Roc (1d8: 1-5 Huge, 6-8 Giant)
14	Shadow*	Chimera	Shark, Great White
15	NPC Party: Merchant	Wolf, Dire	Mermaid
16	Lycanthrope, Weretiger*	Dragon, Red	Sea Serpent

Würfelergebnis	River or Riverside	Swamp	Woods or Forest
2	Dragon, Black	Dragon, Black	Dragon, Green
3	Fish, Giant Piranha	Shadow*	Alicorn (see Unicorn)
4	Stirge	Troll	Treant
5	Fish, Giant Bass	Lizard, Giant Draco	Orc
6	NPC Party: Merchant	Centipede, Giant	Boar, Wild
7	Lizardman	Leech, Giant	Bear, Black
8	Crocodile	Lizardman	Hawk, Giant
9	Frog, Giant	Crocodile	Antelope
10	Fish, Giant Catfish	Stirge	Wolf
11	NPC Party: Buccaneer	Orc	Ogre
12	Troll	Toad, Giant (see Frog, Giant)	Bear, Brown
13	Jaguar	Troglodyte	Wolf, Dire
14	Nixie	Blood Rose	Giant, Hill
15	Water Termite, Giant	Hangman Tree	Owlbear
16	Dragon, Green	Basilisk	Unicorn

Begegnungen in Städten und Dörfern

Städte und Dörfer sind bevölkerte Orte im Gegensatz zu Dungeon und Wildnis. Tagsüber sind auf den Straßen der Städte Leute unterwegs; sind die Straßen einmal leer, geht irgendwo etwas Interessantes vor sich. Nachts ist der Großteil der Stadt dunkel und still. Begegnungen mit Dieben und anderen, zwielichtigeren Gestalten finden statt; in der Nähe beliebter Gaststätten trifft man vergnügungssüchtige Leute jeder Art. Der SL muss diese Aspekte durch seine Beschreibungen der Stadt deutlich machen, damit Spieler normale Begegnungen von 'richtigen' und bedeutsamen Begegnungen unterscheiden können.

Der SL darf und sollte eigene Begegnungstabellen für jede Stadt und jedes Dorf erstellen; aber auch hier kann das Set allgemeiner Begegnungstabellen verwendet werden, falls die Zeit zur Vorbereitung solcher Tabellen einmal sehr knapp ist. Mit 2W6 wird auf der Tabelle unten die Art der Begegnung ermittelt; die Ergebnisse werden nachfolgend beschrieben.

Würfel- ergebnis	Begegnung am Tag	Begegnung bei Nacht
2	Dopplegänger	Dopplegänger
3	Adlige	Schatten*
4	Dieb	Zangsrekrutierer
5	Raufbold	Bettler
6	Stadtwache	Dieb
7	Händler	Raufbold
8	Bettler	Händler
9	Priester	Riesenratte
10	Söldner	Stadtwache
11	Zauberer	Zauberer
12	Lykanthroph, Werratte*	Lykanthroph, Werratte*



Bettler - die Begegnungen beginnen meist mit einem einzelnen Bettler, der die Gruppe anspricht. Oft sind 2W4 weitere Bettler in der Umgebung, die auf die Gruppe zugehen, wenn der Erste Erfolg hatte. Jeder Bettler ist mit 90% Wahrscheinlichkeit ein normaler Mensch und mit 10% ein Dieb (1. Stufe), der für die Diebesgilde oder eine lokale Bande tätig ist.

Raufbold - 2W4 junge Halbstarke; jeder mit 70% Wahrscheinlichkeit ein normaler Mensch, mit 30% ein Kämpfer (1. Stufe). Raufbolde treten in der Regel unbewaffnet auf, sofern sie sich stark genug fühlen. Oft tragen sie ein Messer oder Kurzsword bei sich, falls sich eine Schlägerei einmal nachteilig für sie entwickeln sollte. Raufbolde sind oft schwer einzuschätzen, so dass der SL einen Reaktionswurf machen kann, um die Stimmung ihres Anführers zu bestimmen.

Stadtwache - 2W6 Wachleute, allesamt Kämpfer (1. Stufe) mit Ausnahme des Anführers (Kämpfer 2. bis 4. Stufe.) Sie werden verdächtig aussehende Personen konfrontieren, brauchen allerdings einen triftigen Grund, bevor sie Personen festnehmen oder sich in deren Angelegenheiten einmischen dürfen.

Doppelgänger - die Begegnung scheint zunächst als wäre sie anderer Art; der SL würfelt dazu erneut, um festzustellen, als wen oder was sich der Doppelgänger tarnt. 1W6 Doppelgänger treten in der Begegnung auf. Sonstige menschliche Gruppenmitglieder haben keine Ahnung davon, dass sie in Gesellschaft gestaltwandelnder Monster reisen. Falls die Spielergruppe für die Doppelgänger 'interessant' scheint, werden sie ihr folgen und versuchen, ein Gruppenmitglied zu ersetzen (siehe Monsterbeschreibung.) Die wahre Natur solcher Begegnungen offenbart sich erst sehr viel später.

Riesenratte - Begegnungen mit Riesenratten finden für gewöhnlich in Gassen, im Hafengebiet und an heruntergekommenen Orten statt. Werden sie nicht provoziert, sind die Ratten ungefährlich; werden sie überrascht, greifen sie möglicherweise an.

Lykantroth, Werratte - diese Begegnung scheint zunächst entweder wie mit normalen Menschen oder mit einer Riesenratte. Werratten sind feige und greifen keine überlegen wirkenden Gruppen an.

Söldner - 2W6 Mitglieder einer Söldnertruppe, die irgendeinem Geschäft nachgehen. Söldneranführer bieten Kämpfern der Spielergruppe unter Umständen eine Position in der Truppe an, sofern diese einen entsprechenden Ruf haben.

Händler - sind in allen Städten anzutreffen und betreiben verschiedenste Geschäfte. Auch Händler bieten den Spielercharakteren gelegentlich Arbeitsaufträge an, wenn sie für das Unternehmen geeignet scheinen und einen entsprechenden Ruf haben. Das Kapitel **Erschaffen einer NSC-Gruppe** gibt weitere Details zu dieser Begegnung. Händler aus Kleinstädten haben nur selten ein Gefolge wie unten beschrieben; der SL bestimmt Einzelheiten und Art der Begegnung.

Adlige - können Spielercharakteren eine Position in ihrem Gefolge oder eine Belohnung für die Erledigung gefährlicher Aufgaben anbieten. Unter Umständen konfrontieren sie Spielercharaktere von schlechtem Ruf, verweisen sie der Stadt oder lassen sie von der Stadtwache festnehmen. Das Kapitel **Erschaffen einer NSC-Gruppe** gibt zusätzliche Details zu dieser Begegnung. Adlige aus Kleinstädten haben nur bedingt ein Gefolge wie dort beschrieben; der SL bestimmt Einzelheiten und Art der Begegnung.

Zwangsrekrutierer treten in Gruppen von 2W6 Kämpfern (ES 1) auf, darunter ein bis zwei Anführer (ES 2 bis 5). Sie sind mit stumpfen Waffen ausgerüstet oder kämpfen mit Fäusten. Sie beabsichtigen ihre Gegner zu fangen und zu überwältigen. Dennoch tragen einige von ihnen kurze Klingen oder Schwerter für den Fall eines ernstesten Kampfs. Zwangsrekrutierer suchen sich nur vermeintlich unterlegene (z.B. alkoholisierte) Gruppen als Ziel. Verlieren Spielercharaktere einen solchen Kampf, finden sie sich (je nachdem, ob sie von Seeleuten oder Soldaten gefangen wurden) an Bord eines Schiffes oder in einem militärischen Lager wieder - unbewaffnet und der Willkür ihrer Wächter ausgeliefert.

Priestern begegnet man in ähnlichen Gruppen wie den Pilgern (siehe **Erstellen einer NSC Gruppe**). Meist begegnet man einem Priester (ES 1 bis 4), der von 1W4 Gläubigen begleitet wird.

Schatten sind u.U. in Städten anzutreffen. Die Begegnung erfolgt ähnlich der Begegnung im Dungeon; Einzelheiten sind der Monsterbeschreibung zu entnehmen.

Diebe tarnen sich als gewöhnliche Stadtmenschen oder Bettler und treten in Gruppen von 1W6 Dieben auf. Einer von ihnen ist Dieb (ES 2 bis 4), die übrigen jeweils Dieb (ES 1). Sofern diese nicht sehr achtsam sind, versuchen sie, die SC Gruppe zu bestehlen.

Zauberer (ES 4 bis 7) werden von 1W4-1 Lehrlingen begleitet. Der SL entscheidet welches Temperament der Zauberer hat und in welcher Stimmung er sich gerade befindet.

Erstellen einer NSC Gruppe

Abenteurer

Eine Gruppe von NSC Abenteurern besteht meist aus 4-8 Mitgliedern: 1W3 Kämpfer, 1W2 Diebe, 1W2 Kleriker und 1W2-1 Magiekundige. Die Figuren haben meist ähnliche Erfahrungsstufen. Der SL bestimmt die durchschnittliche Erfahrungsstufe. Manche Figuren erhalten eine niedrigere ES: dies sind neu aufgenommene Gruppenmitglieder, die ihre verstorbenen Vorgänger ersetzen.

Der SL bestimmt die Rassen der Spielfiguren und berücksichtigt die Region der Spielwelt, in der sie anzutreffen sind bzw. aus der sie stammen. Ungefähr 80% der Abenteurer sind Menschen, 10% Zwerge, 6% Halblinge und die übrigen 4% sind Elfen. Ist die NSC Gruppe böse, können die Gruppenmitglieder durch humanoide Monster wie Orks, Hobgoblins oder Gnolle ersetzt werden.

Die Gruppe kann mit der Spielergruppe auf der Jagd nach denselben Schätzen rivalisieren oder mit ihnen befeindet sein. Vielleicht sind es böse Wegelagerer, denen die Spielergruppe das Handwerk legen muss. Es ist auch möglich, dass die NSC Gruppe mit ihnen verbündet oder ihnen freundlich gesinnt ist.

Banditen, Räuber, and Wegelagerer

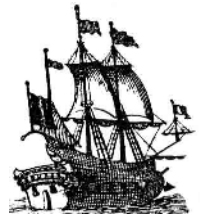
Eine Gruppe Banditen besteht aus 2W12 Kämpfern (ES 1) und 1W6 Dieben (ES 1), die von einem Kämpfer oder Dieb (ES 1W4+2) oder von einem Kämpfer und einem Dieb angeführt werden, falls die Gruppe mehr als 11 Mitglieder hat. In der Wildnis begegnet man Banditen oft mit (gestohlenen) Pferden und Lasttieren. Sie sind mit leichter Rüstung, Schwertern und Bogen oder Armbrüsten ausgerüstet. Magische Gegenstände werden nur für die Anführer ermittelt; die anderen besitzen selten magischen Gegenstände.

In ihrer Höhle oder Versteck hat die Gruppe typischerweise einen Schatz Typ A verborgen. (Die magischen Gegenstände wurden bereits für die Anführer ermittelt.)



Freibeuter und Piraten

Freibeuter und Piraten unterscheiden sich nur darin, wie sie selbst genannt werden wollen; sie sind die Banditen der Meere, greifen reisende Schiffe an oder plündern küstennahe Ortschaften auf der Suche nach zweifelhaftem Ruhm.



Eine Gruppe Freibeuter besteht aus 3W8 Kämpfern (ES 1), die von einem Kämpfer (ES 3-6) und 1W3 Kämpfern (ES 2-5) angeführt werden. Sie alle sind erfahrene Seeleute und tragen überwiegend keine Rüstung oder nur Lederrüstung und sind mit Schwertern, Bogen oder Armbrüsten bewaffnet.

Piraten können in großer Zahl auftreten, die Anzahl der Anführer ändert sich dabei nicht. Magische Gegenstände werden nur für die Anführer ermittelt. Piraten haben einen Schatz des Typs A (ohne der magischen Gegenstände); der Schatz wird bevorzugt auf Inseln versteckt. Der Kapitän oder einer seiner Maate besitzt eine entsprechende Karte.

Händler

Händler müssen ihre Waren oft durch die Wildnis transportieren. Ungefähr die Hälfte aller Gruppen reisender Händler wird von einem besonders reichen Händler angeführt; andere Gruppen bestehen aus 1W4+1 weniger wohlhabenden Händlern, die aus Sicherheitsgründen gemeinsam reisen. Sie sind mit 2W4 Wagen unterwegs (mindestens einer je Händler), die jeweils von einem Wagenlenker (normaler Mensch) geführt werden, der meist ungerüstet und nur mit einem Dolch oder Kurzsword bewaffnet ist. 1W4+2 Kämpfer erster Stufe und 1W4 Kämpfer zweiter Stufe begleiten sie zum Schutz.

Bei Seereisen teilt sich eine solche Gruppe ein Schiff mit einer Besatzung von 2W8+8 normalen Seeleute (ohne Rüstung und mit Knüppeln, Dolchen oder Kurzswordern); der Kapitän, der erste Maat und weitere Offiziere sind bereits mitgezählt. Große Schiffe benötigen entsprechend größere Besatzung. Der Geleitschutz ist genauso groß wie bei Landreisen.

Abgesehen von den wertvollen und meist sperrigen Waren, hat eine solche Gruppe einen Schatz Typ A bei sich (ohne magische Gegenstände), der z.B. in einer Kiste aufbewahrt wird oder auf mehrere Wagen verteilt ist.

Adlige und Gefolge

Die Gruppe besteht meist aus einem Adligen, der möglicherweise von einer Partnerin (selbstverständlich ebenfalls einer Adligen) und oder den Kindern begleitet wird. Jeder erwachsene Adlige hat mindestens einen Diener.

Adlige niedrigeren Rangs (z.B. Baron) reisen mit einem einzelnen Wagen oder eine Kutsche, die von edlen Pferden gezogen werden; Adlige gehobenen Rangs reisen mit zwei oder mehreren Wagen. Gelegentlich reiten die Adligen auch Schlachtrossen. Jede Kutsche wird von einem Wagenlenker begleitet, in diesem Fall ein Kämpfer (ES 1) mit Kettenhemd und Langschwert. Mindestens zwei berittene Kämpfer (ES 1 bis 4) geben Geleitschutz; Adlige gehobenen Ranges haben oft ein größeres Geleit. Die Leibgarde ist in der Regel mit Langschwertern, möglicherweise mit Lanzen bewaffnet und trägt Kettenrüstung. Die genaue Größe der Leibgarde wird vom SL bestimmt. Magische Gegenstände sind u.U. vorhanden.

Ein Adliger reist meist mit einer Reisekasse, die hier durch einen Schatz Typ A repräsentiert wird. Beim Auswürfeln des Schatzes werden magische Gegenstände berücksichtigt, da Adlige im Allgemeinen wohlhabender als durchschnittliche Reisegruppen sind.

Adlige sind meist (70%) normale Menschen; andernfalls wird mit 1W10 gewürfelt: 1-6 Kämpfer, 7-8 Magiekundige, 9 Kleriker und 10 Dieb. Adlige Kleriker sind beispielsweise Bischöfe, Erzbischöfe usw. Die Erfahrungsstufe dieser adligen Charaktere wird mit 2W4-1 bestimmt.

Pilger

Eine Gruppe Pilger reist zu einer Pilgerstätte oder kehrt von dort zurück. Sie wird von 1W4 Klerikern der Erfahrungsstufen 1-4 geführt.

Die übrige Gruppe ist eher zufällig zusammengesetzt; 3W6 normale Menschen; 1W6 Kämpfer (ES 1-4) mit Kettenhemd und Langschwert und 1W4 Diebe (die entweder tatsächliche gottesfürchtige Personen oder auf der Flucht sind). Es besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass ein Magiekundiger (ES 1-4) der Gruppe angehört.

Pilger reisen mit leichtem Gepäck, mit jeweils einem Packsack und sind zu Fuß oder mit Maultier oder Pferd unterwegs. Auf dem Weg zur Pilgerstätte tragen sie mit hoher Wahrscheinlichkeit Opfergaben oder dergleichen mit sich; ein Schatz Typ A kann hierfür bestimmt werden. Falls magische Gegenstände vorkommen sollten, sind sie wahrscheinlich für die Götter bestimmt.

Magische Gegenstände für NSC

NSC besitzen magische Gegenstände gemäß ihrer Klasse und Erfahrungsstufe; es besteht eine 5% Wahrscheinlichkeit je Stufe eines jeden Kämpfers,

Klerikers und Diebs, dass sie eine magische Waffe oder Rüstung tragen. (Für beides wird gewürfelt). Ein Wurf von 96-00 gilt immer als misslungen. Magiekundige tragen mit 4% Wahrscheinlichkeit je Stufe einen Schutzring und einen magischen Dolch oder Stab mit 3% Wahrscheinlichkeit je Stufe.

Zusätzlich tragen Nichtspielercharaktere einen Trank (2% je Stufe) und Kleriker und Magiekundige eine Spruchrolle (3% je Stufe) bei sich.

Schließlich werden alle Erfahrungsstufen der Gruppenmitglieder addiert und die Summe als Wahrscheinlichkeit (% auf W100) für einen sonstigen magischen Gegenstand verwendet. Falls der Wurf erfolgreich ist, wird die Wahrscheinlichkeit halbiert und ein zweiter Wurf erfolgt. Bei mehr als 3 Gruppenmitgliedern kann ein dritter Wurf mit wieder halbiert Wahrscheinlichkeit erfolgen. Der SL bestimmt, welche Charaktere die Gegenstände besitzen.

Menschenähnliche Gruppen

Es wird bei den genannten NSC-Gruppen davon ausgegangen, dass es sich um Menschen handelt; aber der Spielleiter kann entscheiden, Gruppen von Elfen, Zwergen oder Halblingen zu präsentieren. Solche Gruppen sind in der Regel homogen, d.h., eine Gruppe Elfen, beispielsweise. Auf der Reise in für sie unbekanntes Gebiet haben sie unter Umständen einen Führer bei sich, z.B. einen Menschen, wenn sie durch Menschengebiete reisen.

Der Spielleiter kann die oben angegebenen Werte und Regeln auf Menschenähnliche anwenden. Er muss entscheiden, ob die Regel für 'normale Menschen' auch für Elfen u.a. gelten. Falls ja, dann verfügen diese NSC über die typischen Fähigkeiten (z.B. Nachtsicht und Rettungswurfmodifikatoren), kämpfen aber mit einem Angriffsbonus von +0. Andernfalls werden stattdessen Kämpfer (ES 1) verwendet.

Umgang mit Spielern

Optionen beim Erschaffen von Spielfiguren

Gemäß der Standardregeln zur Charaktergenerierung werden nacheinander 3W6 für jede Eigenschaft gewürfelt. Manche Spieler bemängeln, dass sie so nicht die Figur ihrer Vorstellung spielen können. Es folgen Optionen, die den Spielern etwas entgegen kommen. Die Spieler können die Anwendung dieser Optionen nicht erwarten; es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob sie Verwendung finden.

Tausch: Die Spieler können Punkte von einer Eigenschaft (-2) zur anderen (+1) tauschen (Verhältnis 2:1). Die maximalen Eigenschaftswerte sind zu berücksichtigen. Kein Wert sollte unter 9 gesenkt werden.

Wertetausch: Die Spieler dürfen einmalig pro Charakter zwei Eigenschaftswerte miteinander tauschen.

Kompletter Tausch: Die Spieler dürfen die erwürfelten Werte nach Belieben den Eigenschaften zuordnen. Damit erhalten sie größeren Einfluss auf die Werte ihrer Figur; dies kann dazu führen, dass sich viele Charaktere ähneln. Es ist nicht ungewöhnlich, dass der niedrigste Wert z.B. auf Charisma abgelegt wird.

Hoffnungslose Charaktere

Betrachtet ein Spieler die gewürfelten Eigenschaftswerte seiner Figur und "verzweifelt" darüber, kann der Spielleiter erlauben, eine neue Figur zu erwürfeln, falls die ersten vier Eigenschaftswerte unter 9 liegen, da so die Mindestanforderung für keine der Charakterklassen gegeben ist. Allerdings kann der Spielleiter auch neue Werte würfeln lassen, falls die Werte insgesamt unter dem Durchschnitt liegen, ohne ganz so hoffnungslos zu sein, dass keine Charakterklasse gewählt werden könnte.

Vorschlag: Die Modifikatoren aller Eigenschaftswerte werden zusammengerechnet. Ist das Ergebnis negativ, gilt dies als unterdurchschnittlich und die gesamten Werte dürfen erneut gewürfelt werden. Ist das Ergebnis Null, gilt das als durchschnittlich; die Figur sollte gespielt werden. Bei einem positiven Ergebnis, wird die Figur selbstverständlich gespielt.

Lernen von Zaubern

Kleriker haben einen offensichtlichen Vorteil gegenüber Magiekundigen, da sie theoretisch jeden Zauberspruch jeder zugänglichen Zauberstufe verwenden können. Es muss jedoch berücksichtigt werden, dass die Auswahl der Sprüche durch Gottheit und Glauben bedingt wird; Kleriker einer Göttin der Heilung sollten sich nicht wundern, dass diese Göttin die Verwendung von umgekehrten Heilzaubern (**Wunden Verursachen**) verwehrt. Bittet ein Kleriker um einen Zauber, der nicht

erlaubt ist, kann der Spielleiter entscheiden, dass er einen anderen Zauber erhält, oder keinen (wenn die Gottheit verärgert ist.)

Magiekundige beginnen das Spiel mit zwei Zaubern, **Magie Lesen** und einem weiteren (der SL kann auch zusätzliche Zaubern erlauben.) Jedes Mal, wenn der Charakter eine neue Erfahrungsstufe erreicht, erhöht sich die Anzahl an Zaubern, die er anwenden darf; jede zweite Stufe erhält er Zugriff auf Zaubern einer anderen Zauberstufe bis ihm alle Zauberstufen offen stehen. Neue Zaubern werden allerdings nicht automatisch gelernt.

Der Magiekundige lernt neue Zaubern direkt von anderen Magiern oder durch das Studium eines Zauberbuchs. Bei Unterricht ist es möglich, einen neuen Zauber an einem einzigen Tag zu lernen; beim Selbststudium mit dem Zauberbuch eines anderen Magiers dauert es einen Tag je Zauberstufe des Spruchs. In beiden Fällen wird der Spruch in das Zauberbuch des Lernenden übertragen; die Kosten dafür betragen 500 GM je Zauberstufe.

Magiekundige können jederzeit neue Zaubern lernen, solange sie Zugriff auf die Zauberstufe haben. Zaubern höherer Zauberstufen können nicht gelernt oder in das Zauberbuch übertragen werden. Der Magiekundige muss einen Lehrer oder ein Zauberbuch finden, um neue Zaubern zu lernen. Die meisten Magiekundigen halten den Kontakt zu ihren Meistern, die ihnen oft Unterricht und neue Zaubern kostenlos oder im Tausch mit verschiedenen Diensten und Aufgaben anbieten. Manchmal einigen sich Magiekundige darauf, Zaubern auszutauschen. In vielen Fällen ist aber die Bezahlung die einzige Möglichkeit, neue Zaubern von anderen Magiekundigen zu lernen. Die Kosten belaufen sich zwischen 100 GM und 1000 GM je Zauberstufe.

Magiekundige können auch vollständig neue Zaubern erforschen und lernen oder existierende Zaubern verändern; im Kapitel **Zauberforschung** finden sich weitere Regeln dazu.

Beschränkungen von Waffen und Rüstungen

Mehrere Rassen und Klassen sind in der Wahl der Waffen und Rüstungen eingeschränkt. Was passiert aber, wenn ein Spieler entscheidet, dass die Spielfigur eine verbotene Waffe oder Rüstung verwendet?

Kleriker: Das Verbot von Klingenwaffen ist eine Glaubenssache. Deswegen verlieren Kleriker, die verbotene Waffen verwenden, ihre Fähigkeit, Zaubern zu sprechen und Untote zu vertreiben. Ein NSC Kleriker desselben Glaubens und höherer Erfahrungsstufe muss dem Kleriker eine Aufgabe auferlegen, die jener zu erfüllen hat, um seine Fähigkeiten zurückzugewinnen. Falls

der Charakter keine solche Buße tut, wechselt er seine Charakterklasse permanent von Kleriker zu Kämpfer. Die derzeitigen EP werden für die Tabelle der Kämpfer verwendet. Trefferwürfel und Angriffsmodifikatoren werden erst bei erneutem Stufenanstieg angepasst.

Magiekundige: Diese Charaktere sind nur im Umgang mit den erlaubten Waffen geschult. Verwenden sie andere Waffen, greifen sie mit einem -5 Modifikator an. Magiekundige können nicht mit getragener Rüstung zaubern.

Diebe: Das Tragen schwerer und anderer Rüstung, die Geräusche beim Bewegen verursacht, verhindert die Verwendung der Diebesfertigkeiten einschließlich des hinterhältigen Angriffs. Diebe können solche Rüstung zwar tragen, erhalten dabei aber keine Vorteile - abgesehen von der Rüstungsklasse.

Zwerge und Halblinge: Diesen Charakteren ist das Führen großer Waffen vor allem wegen ihrer kleinen Statur verboten. Verwendet ein solcher Charakter eine große Waffe, kann der Spielleiter einen Angriffsmodifikator von -5 ansetzen oder bestimmen, dass der Angriff fehlschlägt.

Beurteilen von Wünschen

Wünsche gefährden unter Umständen die Balance des Spiels. Mit einem bedacht formulierten Wunsch kann ein Spieler entscheidende Wendungen und Veränderungen in der Spielwelt herbeiführen und möglicherweise die

Geschichte umschreiben. Bevor den Spielercharakteren ein Wunsch gewährt wird, muss bedacht werden, wie damit umgegangen wird.

Wünsche werden durch verschiedene Wesen gewährt und erfüllt. Selbst wenn ein Wunsch durch einen Gegenstand (z.B. ein Ring oder Schwert) gewährt wird, wurde dieser Wunsch durch ein übermächtiges Wesen, einen Gott oder Dämon in den Gegenstand übertragen. Ein solcher Wunsch tendiert dazu, die Interessen dieses Wesens zu verfolgen; wird der Wunsch von einem bösen Flaschengeist gewährt, kann dieser versuchen, die Absicht oder die Bedeutung des Wunsches zu verdrehen, so dass nicht das bewirkt wird, was der Spielercharakter eigentlich beabsichtigte. Auf der anderen Seite kann eine gute Macht bewirken, dass der Wunsch der Spielfigur in Erfüllung geht, solange diese weder gierig noch missgünstig ist.

Die Spielbalance muss berücksichtigt werden. Einen Wunsch zu verwenden, um die gesamte Gruppe zu heilen oder sie sicher an einen bestimmten Ort zu teleportieren oder eine katastrophale Schlacht zu vermeiden oder diese erneut auszufechten, ist sinnvoll. Ein Wunsch, der eine Spielfigur zum Leben erweckt und volle Gesundheit schenkt, ist sinnvoll; aber ein Wunsch, der eine Spielfigur zum Leben erweckt und ihre Fähigkeiten (und Werte) verbessert, geht zu weit.

Allgemein gilt, dass ein Wunsch wortwörtlich erfüllt wird. Ausgenommen davon sind Wünsche, die die Spielbalance ruinieren; solche Wünsche werden nach SL Entscheidung nur teilweise erfüllt.

Optionale Regeln

Tod und Sterben

Den Regeln zufolge, ist eine Spielfigur bei 0 Trefferpunkten tot. Scheint diese Regel zu hart, können die folgenden Ansätze die Situation entschärfen:

Tote erwecken: Dieser erste Ansatz verändert die Regeln nicht. Der Spielleiter sorgt nur dafür, dass bei einem Abenteuer verstorbene Charaktere relativ leicht (aber zu hohen Kosten) wieder zum Leben erweckt werden können. Damit wird nicht nur der Sterblichkeit entgegengewirkt, es verbraucht auch wesentliche Ressourcen, die aus übermäßigen Schätzen gewonnen wurden. Charaktere werden nicht so reich, dass sie das Interesse an Abenteuern und Expeditionen verlieren. Vorsichtige Spieler werden belohnt, da ihre Charaktere weniger Geld für Wiederbelebungen ausgeben.

Was passiert, wenn die Charaktere nicht genug Geld für eine Wiederbelebung haben? Die örtlichen religiösen Einrichtungen könnten die Toten wieder erwecken und mit den Charakteren einen Vertrag schließen... d.h., die zum Leben erweckten Abenteurer müssen ihre Schuld entweder in Gold zurückzahlen oder eine angemessene

Gegenleistung erbringen. Auf diese Weise verfügen religiöse Führer über Abenteurer, die für gefährliche Aufträge bereitstehen.

Da tote Abenteurer aber keine Verträge schließen können, bestehen zwei Möglichkeiten: Die Priester verwenden einen Zauber, um **mit den Toten zu sprechen** oder die Abenteurer unterzeichnen einen solchen Vertrag **bevor** sie in ein potentiell gefährliches Abenteuer ziehen. Letzteres könnte in manchen Gegenden das Standardprozedere sein.

Rettungswurf gegen Tod: Die erste tatsächliche Regelveränderung ist, dass Charakteren, deren Trefferpunkte auf Null fallen, ein Rettungswurf gegen Tod gewährt wird. Misslingt dieser Rettungswurf, ist die Figur augenblicklich tot. Gelingt er aber, bleibt die Figur noch 2W10 Runden am Leben; sofern die Wunden der Figur behandelt werden (oder sie magische Heilung erhält) kann sie gerettet werden. Die Figur bleibt während der 2W10 Runden bewusstlos. Ohne Behandlung stirbt sie, bei Behandlung kommt sie zu Bewusstsein.

Die Behandlung der Wunden eines sterbenden Charakters stabilisiert ihn bei Null Trefferpunkten. Bei nicht-magischer Heilung dauert es eine Woche bis der erste Trefferpunkt regeneriert ist; danach tritt die Heilung in normaler Geschwindigkeit ein.

Magische Heilung gibt dem Charakter die erwürfelten Trefferpunkte zurück (bis zu seinem normalen Maximum.)

Kleriker und Magiekundige, die dem Tod auf diese Weise entkommen, verlieren alle vorbereiteten Zauber.

Diese Regelung kann mit dem Erwecken von Toten kombiniert werden.

Negative Trefferpunkte: Anstatt bei Null Trefferpunkten aufzuhören, wird der aktuelle Stand negativer Trefferpunkte berücksichtigt. Nachdem eine Spielfigur gefallen ist, wird am Ende jeder Runde ein Trefferpunkt abgezogen. Fällt der Wert auf -10, ist die Figur tot. Die Spielfigur kann stabilisiert und vor dem Tod bewahrt werden, wenn ihre Wunden rechtzeitig behandelt werden oder sie magische Heilung erhält. Die verletzte Figur kann sich ohne Hilfe nicht mehr als 2' bewegen und kann weder kämpfen noch zaubern solange sie Null oder weniger Trefferpunkte hat. Diese Regel sollte *nicht* mit der Option **Rettungswurf gegen Tod** kombiniert werden.

Wie bei der Regel **Rettungswurf gegen Tod** verlieren Kleriker und Magiekundige ihre vorbereiteten Zaubersprüche, wenn ihre Trefferpunkte auf oder unter Null fallen.

Der Spielleiter kann entscheiden, dass Figuren bei dem negativen Wert ihrer Konstitution anstatt bei -10 sterben.

Tödliche Gifte

Gifte, wie sie unter **Begegnungen** und **Monster** beschrieben sind, töten augenblicklich. Spielleiter könnten meinen, dass dies die Sterberate der Charaktere zu sehr in die Höhe treibt. Andererseits sollten Gifte gefährlich sein. Die folgende optionale Regel vereinfacht die Dinge etwas, behält die Angst vor Giften aber aufrecht:

Wenn ein tödliches Gift zur Anwendung kommt, dann muss dem Opfer ein Rettungswurf gegen Gift gelingen, andernfalls nimmt die Figur für 6 Runden jeweils 1W6 Trefferpunkte Schaden, beginnend mit der Runde nach dem Kontakt mit dem Gift; dies verursacht im Durchschnitt 21 Punkte Schaden, aber auch ein Charakter der ersten Erfahrungsstufe kann mit etwas Glück überleben. Der SL kann Gifte schaffen, die von dieser Regel abweichen. Falls negative Trefferpunkte verwendet werden, ist es empfehlenswert, die Dauer des Giftes auf 10 Runden zu erhöhen (durchschnittlicher Schaden 35 Punkte.)

Erfahrungspunkte für gewonnene Schätze

Der Spielleiter kann Erfahrungspunkte für gewonnene Schätze verteilen (1 GM = 1 EP.) Dies ist optional; SL, die möchten, dass die Spielercharaktere schneller höhere Erfahrungsstufen erreichen, können diese Regel anwenden, während andere, die einen langsamen Aufstieg bevorzugen, davon nicht Gebrauch machen sollten. Erfahrungspunkte werden nur für die Schätze verteilt, die tatsächlich in Besitz genommen und in Sicherheit gebracht wurden. Alternativ kann der Spielleiter auch verlangen, dass Schätze verwendet werden, um für Training zu bezahlen, dass dann zu dem Erfahrungsgewinn führt. Das ist ein effektiver Weg, um übermäßigen Reichtum aus der Kampagne zu entfernen.

Allgemeine Fähigkeitswürfe

Gelegentlich werden Spielfiguren etwas versuchen, für das das Spielsystem keine passende Regel vorsieht. In manchen Fällen geben Eigenschaftswerte einen Hinweis darauf, ob die Handlung gelingt. Es folgt ein Vorschlag für Proben auf Eigenschaften, der außerdem Charakteren höherer Erfahrungsstufen bessere Erfolgsaussichten bietet:

Der Spieler würfelt 1W20 und addiert den Eigenschaftsmodifikator, den der SL für passend hält sowie gegebenenfalls weitere Modifikatoren. Falls das Gesamtergebnis gleich oder größer dem Zielwert der Tabelle ist, war der Wurf ein Erfolg.

Beispiel: Ein Spieler würfelt für seine Figur eine Fähigkeitsprobe mit einem +1 Modifikator durch Weisheit. Die Figur hat die Erfahrungsstufe 2. Damit ist der Wurf 1W20+1 mit einem Zielwert von 16. Das Gesamtergebnis des Wurfs muss für einen Erfolg 16 oder höher betragen.

Erfahrungsstufe	Zielwert
NM oder 1	17
2-3	16
4-5	15
6-7	14
8-9	13
10-11	12
12-13	11
14-15	10
16-17	9
18-19	8
20	7

Vorbereitung von Zaubern aus der Erinnerung

Falls ein Magiekundiger einen Zauber vorbereiten möchte, ohne ein Zauberbuch zur Hand zu haben, weil es beispielsweise zerstört oder entwendet wurde, kann der

Zauber aus der Erinnerung vorbereitet werden. Die Vorbereitung des Zaubers **Magie lesen** gelingt dabei immer. Andere Zauber erfordern einen Intelligenzwurf, wie unter **Fähigkeitswürfen** beschrieben. Die Zauberstufe des Spruchs wird als Malus verwendet, d.h., 1W20 minus der Zauberstufe des Spruches. Der **Zielwert** wird durch die Erfahrungsstufe der Spielfigur bestimmt.

Misslingt der Wurf, gilt der Zauber als verschwendet; ein Magiekundiger (ES 5), der einen **Feuerball** aus der Erinnerung vorbereiten will und scheitert, kann an diesem Tag keine Sprüche der 3. Zauberstufe mehr vorbereiten.

Magische Forschung

Allgemeine Forschungsregeln

Irgendwann wollen Magiekundige oder Kleriker einen magischen Gegenstand schaffen oder einen Zauber erfinden und begeben sich damit in der Bereich der **Forschung der Magie**. Bei der Forschung müssen Magiekundige einen Turm oder ein Labor, Kleriker einen geweihten Temple oder eine Kirche ihres Glaubens nutzen. Außerdem verursacht das Erschaffen jedes Gegenstands Kosten, benötigt Zeit, und es besteht die Möglichkeit des Scheiterns. Falls ein Scheitern eintritt, sind Zeit und Geld in der Regel verschwendet und der Prozess muss von Neuem beginnen; es gibt Ausnahmen, die wie folgt geregelt sind.

In den allermeisten Fällen sollte der Spielleiter die Erfolgswürfe verdeckt ausführen. Es gibt viele Situationen, in denen es dem Charakter (oder der Spieler) ungewiss bleiben muss, ob die Forschung erfolgreich war oder nicht oder ob sie sogar unmöglich zu einem Erfolg führen kann. Der SL kann dem Spieler in letzterem Fall bei erfolgreichem Wurf mitteilen, dass ein Forschungserfolg unmöglich ist, misslingt der Wurf, teilt er nur das Scheitern mit.

Kleriker können nur magische Gegenstände schaffen, die die Effekte von Klerikerzaubern reproduzieren; sie dürfen außerdem verzauberte Waffen und Rüstungen schaffen und zwar auch solche, die sie selbst nicht tragen oder führen dürften. Magiekundige können jede Art magischer Gegenstände schaffen mit Ausnahme solcher, die Zauber von Klerikern reproduzieren und es keinen vergleichbaren Zauber für Magiekundige gibt.

Bei magischer Forschung wird von Arbeitstagen zu acht Stunden täglich mit nicht mehr als zwei Tagen Unterbrechung ausgegangen. Längere Unterbrechungen haben oft das automatische Scheitern des Projekts zur Folge.

Diebesfertigkeiten

Wenn Spieler größeren Einfluss auf die Diebesfertigkeiten ihrer Spielfiguren haben möchten, kann der SL folgende Option erlauben: Wer die Tabelle der Diebesfertigkeiten sorgfältig studiert, wird entdecken, dass die Fertigkeiten in den Stufen 2-9 jeweils um 30 Prozentpunkte, in den Stufen 10-15 um jeweils 20 Prozentpunkte; und ab der Stufe 16 um jeweils 10 Prozentpunkte steigen. Wird den Spielern die individuelle Anpassung der Diebesfertigkeiten erlaubt, kann die Verteilung der je Erfahrungsstufe zur Verfügung stehenden Prozentpunkte frei erfolgen. Dabei sollten nicht mehr als 10 Prozentpunkte einer Diebesfertigkeit zugeordnet werden. Der maximale Wert einer Diebesfertigkeit ist 99%.

Der Spielleiter kann Charakteren nach erfolgreicher Forschung Erfahrungspunkte gewähren. Empfohlen wird eine Rate von 1 EP je 10 GM, die für das Projekt investiert wurden. Erfahrungspunkte können für sämtliche Forschung der Magie oder nur für das Schaffen magischer Gegenstände verteilt werden, je nach SL Entscheidung.

Zauberforschung

Das Erforschen neuer Sprüche ist die gebräuchlichste Art der magischen Forschung. Magiekundige können einen Standardzauber erforschen, womit sie nicht auf Lehrer oder Zauberbücher Dritter angewiesen sind; Kleriker und Magiekundige können aber auch völlig neue Zauber erforschen. Sie können dabei nur Sprüche einer Zauberstufe erforschen, die ihnen zur Verfügung stehen.

Erfindet eine Spielfigur einen Zauber, bestimmt der SL dessen Zauberstufe und ob der Zauber so wie beschrieben möglich ist. Der SL braucht dem Spieler nicht mitzuteilen, ob der Zauber möglich ist; es ist sogar sinnvoll dies so handzuhaben.

Die Kosten für die Forschung eines Spruches belaufen sich auf 1000 GM je Zauberstufe für Standardzauber und auf 2000 GM je Zauberstufe für neu



erfundene; in beiden Fällen dauert die Forschung eine Woche je Zauberstufe. Die Erfolgchance beträgt 25% plus 5% je Erfahrungsstufe der Spielfigur abzüglich 10% je Zauberstufe des Spruchs; die maximale Erfolgchance beträgt 95%.

Ist der Forschungswurf erfolgreich, kann der Charakter den Zauber zu seinem Zauberbuch (Magiekundige) hinzufügen oder anschließend um den Spruch beten (Kleriker). Misslingt der Wurf wurden Zeit und Geld ohne Ergebnis verschwendet. Kleriker desselben Glaubens können einander die entsprechenden Gebete für neue Zauber lehren; dies dauert eine Stunde je Zauberstufe. Wie Magiekundige von anderen lernen wurde bereits erklärt (s.o.).

Wie erwähnt kann der SL entscheiden, dass ein Zauber nicht in die Kampagne passt; zu stark, zu geringe Zauberstufe usw. Anstatt dies dem Spieler mitzuteilen, stehen folgende zwei Wege offen.

Erstens, der Spielleiter kann den Zauber verändern. Falls der Forschungswurf erfolgreich war, gibt der SL dem Spieler den angepassten Zauber. In der Forschung gelangt man nicht immer zu den gewünschten, aber oft zu anderen interessanten Ergebnissen.

Zweitens, wenn der Spielleiter entscheidet, dass der Spruch einer höheren Zauberstufe zugehörig sein sollte, kann er dem Spieler den Forschungswurf gewähren. Scheitert der Wurf, wird dem Spieler nichts weiter mitgeteilt; gelingt der Wurf aber, erhält er vom Spieler den angepassten Zauber und erhält die Möglichkeit den Zauber weiter zu erforschen, wenn er dann Zugang zu den höheren Zauberstufen hat. In diesem Fall kann der SL die Kosten für die weitere Forschung um die Hälfte reduzieren.

Forschung bei Magischen Gegenständen

Jeder Charakter, der magische Gegenstände schaffen will, muss sämtliche Zauber kennen, die in den Gegenstand fließen sollen. Gegenstände, die Effekte produzieren, die nicht durch bekannte Zauber gegeben sind, erfordern (nach Spielleiter Entscheidung) zusätzliche Forschung, um die entsprechenden Zauber zu erfinden.

Manche Gegenstände benötigen mehrere spezielle Komponenten, die für gewöhnlich nicht käuflich zu erwerben sind. Spezielle Komponenten können jeweils nur einmal in solch einem Projekt verwendet werden. Beispielsweise kann der SL entscheiden, dass das Fell eines **Ortwechslers** für das Schaffen eines **Mantels des Ortwechsels** nötig ist, oder der Speichel eines roten Drachens, um einen **Feuerballstab** herzustellen. Im Kapitel **Sonstige Magische Gegenstände** sind genaue Regeln für Komponenten angegeben.

Ob spezielle Komponenten erforderlich sind, liegt im Ermessen des Spielleiters. Sie sind auch ein Mittel, um die Herstellung mächtiger Gegenstände, die ein Ungleichgewicht in die laufende Kampagne bringen könnten, zu verlangsamen. Außerdem sind sie ein geeigneter Aufhänger, um die forschende Spielfigur und die gesamte Gruppe in gefährliche Abenteuer zu schicken.

Erfolgsaussichten

Sofern nicht anders angegeben sind die Erfolgchancen bei der Herstellung magischer Gegenstände 15% plus 5% je Erfahrungsstufe des Charakters, addiert mit dem Intelligenzwert (Magiekundige) oder dem Weisheitswert (Kleriker). Daher hat ein Charakter der 9. Erfahrungsstufe mit einer Primäreigenschaft von 15 eine Chance von 75%.

Spruchrollen

Eine Spielfigur kann Spruchrollen mit ihr bekannten Zaubern anfertigen. Die Kosten betragen 500 GM je Zauberstufe und die Herstellungsdauer beträgt 1 Tag je Zauberstufe.

Die Erfolgsaussichten (s.o.) werden um jeweils 10 Prozentpunkte je Zauberstufe des Spruchs reduziert.

Misslingt der Herstellungswurf, so ist die Herstellung gescheitert; der Charakter kann einen neuen Versuch wagen, bei dem die Kosten oder die Dauer nach Spielerentscheidung halbiert werden.

Sonstige Einweg-Gegenstände

Schriftrollen, Tränke und einige andere Gegenstände (z.B. der **Stecken der Aufhebung**) können nur einmal verwendet werden. Diese Gegenstände können von Spielfiguren ab der 7. Erfahrungsstufe hergestellt werden.

Die Erfolgchance gleicht der für Spruchrollen, sofern der Zauber bekannt ist und wird modifiziert, falls der Zauber erst noch erforscht werden muss. Für andere Gegenstände, bestimmt der SL eine Zauberstufe; Kosten und Herstellungsdauer werden verdoppelt (um weitere Forschung zu berücksichtigen.) Die Herstellung dauert eine Woche plus einen Tag je Zauberstufe. Die Kosten für Verzauberung eines Gegenstands betragen 50 GM je Zauberstufe und je Tag.

Tränke stellen einen Sonderfall dar; Charaktere können eine große Menge des Tranks herstellen, der in mehreren Flaschen zu einer oder mehreren Dosen abgefüllt wird. Jede zusätzlich Dosis mindert die Erfolgchance um 5% und verlängert die Herstellung um einen Tag. Damit steigen auch die Kosten. Bei gescheitertem Erfolgswurf gilt die gesamte Menge des Tranks als misslungen.

Permanente Magische Gegenstände

Die Herstellung permanenter magischer Gegenstände (Ringe, Waffen, Zauberstäbe und die meisten sonstigen magischen Gegenstände) erfordern Magiekundige oder Kleriker der Stufe 9 oder höher.

Bei der Verzauberung eines Gegenstandes mit mehreren Fähigkeiten wird für jede Fähigkeit ein einzelner Erfolgswurf fällig; ein gescheiterter Wurf beendet den Prozess der Herstellung. Alle Zauber und Fähigkeiten, deren Erfolgswürfe bis dahin geglückt sind, funktionieren jedoch.

Permanente magische Gegenstände, inklusive Waffen (Näheres dazu weiter unten) setzen Materialien höchster Qualität voraus. Die Kosten solcher Gegenstände belaufen sich für gewöhnlich auf das Zehnfache des normalen Preises.

Verzauberung von Waffen

Die Basiskosten für das Verzaubern von Waffen oder Rüstungen sind 1000 GM je Bonuspunkt. Bei Waffen mit zwei Modifikatoren wird der Höhere halbiert (ohne zu runden) und der niedrige addiert; die Verzauberung eines **Schwerts +1, +3 gegen Drachen** kostet demnach 2500 GM. Die Herstellung dauert eine Woche plus zwei Tage je Bonuspunkt; das genannte Schwert dauert in der Herstellung zwölf Tage.

Die Erfolgswahrscheinlichkeiten werden um 10% multipliziert mit dem Bonus reduziert; ein **Schwert +1** hätte eine um 10% verminderte Basischance, das **Schwert +1, +3 gegen Drachen** eine um 25% $((1+1,5) \times 10\%)$ reduzierte Basischance. Die Erfolgswahrscheinlichkeit wird um 25% erhöht, wenn Kosten und Herstellungsdauer verdoppelt werden. Dies muss vor dem Wurf bekannt gegeben werden.

Bei der Herstellung von Waffen mit zusätzlichen Kräften werden die Regeln zur Herstellung permanenter magischer Gegenstände kombiniert. Alle Verzauberungen müssen in ein und denselben Prozess hinzugefügt werden.

Sonstige Magische Gegenstände

Magische Gegenstände können mehrere Eigenschaften haben. Jede zusätzliche Eigenschaft erhöht Kosten und Herstellungsdauer und mindert die Erfolgswahrscheinlichkeit. Zu den Eigenschaften zählen:

Zauber oder zauberähnliche Effekte: Die Basiskosten für diese Verzauberung sind 500 GM je Zauberstufe; die Herstellungsdauer beträgt fünf Tage plus zwei Tage je Zauberstufe. Bei mehreren Zaubern werden die Kosten entsprechend addiert. Die Erfolgswahrscheinlichkeit reduziert sich um 5% je Zauberstufe.

Mehrere Ladungen: Dies betrifft vor allem Zauberstäbe, aber auch andere magischen Gegenstände haben mehrere Ladungen. Jeder Zauber oder zauberähnliche Effekt hat normalerweise eine eigene Anzahl Ladungen. Die Tabelle zeigt verschiedene Ladungsstufen und die entsprechenden Modifikationen bezüglich Kosten, Dauer und Erfolgswahrscheinlichkeit:

Ladungen	Kosten je Ladung	Ladungen je Tag	Erfolgswahrscheinlichkeit
2-3	+150 GM	1	- 5%
4-7	+125 GM	2	- 10%
8-20	+100 GM	3	- 20%
21-30	+75 GM	4	- 30%

Die erste Ladung wird nicht in die Kosten und Dauer eingerechnet.

Gegenstand kann aufgeladen werden: Die Kosten, Dauer und Erfolgswahrscheinlichkeit für aufladbare Gegenstände wird verdoppelt; ein aufladbarer Gegenstand mit 3 Ladungen kostet 600 GM anstatt von 300 GM mehr und dauert 2 Tage je Ladung (vier extra Tage); die Erfolgswahrscheinlichkeit wird um 10% anstatt um 5% reduziert.

Gegenstand lädt sich selbst auf: Ein selbständig aufladender Gegenstand ist teuer; die folgenden Modifikatoren werden fällig. Diese Gegenstände können nicht von Dritten aufgeladen werden.

Laderate	Kosten	Dauer	Chance
1/Tag	x 3	x 2	- 10%
Alle/Tag	x 5	x 3	- 30%
Alle/Woche	x 4	x 2	- 20%

Gemeinsame Ladungen: Das bedeutet, dass die Zauber und Effekte von einer einzigen Anzahl Ladungen abgezogen werden; die meisten Zauberstäbe gehören hierzu. Diese Gegenstände laden automatisch; die normalen Modifikationen zählen hier nicht. Stattdessen werden die normalen Kosten für die Ladungen jedes Effekts kombiniert und anschließend halbiert. Daher kosten zwei Effekte mit gemeinsamen Ladungen so viel wie ein einzelner Effekt.

Von allen Klassen verwendbar: Normalerweise können magische Gegenstände nur von Charakteren derselben Klasse wie der Hersteller verwendet werden; ein **Feuerballstab** ist daher nur von Magiekundigen nutzbar, ein **Stab der Heilung** nur von Klerikern. Soll der Gegenstand von allen Klassen verwendbar sein, so werden Befehlsworte und Gesten für das Auslösen der Effekte verwendet. Solche Gegenstände kosten je Effekt 1000 GM mehr. Nicht alle Effekte müssen von allen Klassen verwendbar sein.

Permanente oder automatische Wirkung: Der Gegenstand wirkt, sobald er getragen wird oder die Wirkung setzt automatisch ein, wenn sie gebraucht wird.

Ein **Ring der Feuerresistenz** ist ein gutes Beispiel oder auch ein **Ring der Unsichtbarkeit**. Die finalen Kosten und Dauer werden verfünffacht und die Erfolgschance wird um 40% reduziert.

Jede der oben genannten Eigenschaften erfordern eine wertvolle, seltene oder magische Komponente, um die Verzauberung zu ermöglichen. Ein Feuerballstab mit zwei Ladungen ist ein relativ normaler Gegenstand; zur Herstellung wird ein seltenes Holz und ein Rubin im Wert von 1000 GM benötigt. Der SL kann seltenere oder wertvollere Materialien für mächtigere Gegenstände festlegen.

Die Basiskosten für einen Zaubereffekt können um 25% reduziert werden, wenn der Effekt eingeschränkt wird. Herstellungsdauer und Erfolgschance werden dadurch nicht beeinflusst. Ein **Ring der Dryadenbezauberung** wäre ein Beispiel für eine eingeschränkte Version des Spruchs **Person Bezaubern**.

Waffen, die mit zusätzlichen Effekte belegt werden sollen, erfordern einen kombinierten Prozess aus der normalen Herstellung und der o.a. Zusatzregeln. Die normale Waffenverzauberung wird zuerst durchgeführt; bei Erfolg, muss die weitere Verzauberung sofort (innerhalb von zwei Tagen) begonnen werden. Scheitert die zweite Verzauberung, bleibt die erste trotzdem bestehen.

Verfluchte Gegenstände

Manche verfluchten Gegenstände, wie verfluchte Spruchrollen, sind absichtlich so geschaffen worden. Die Schwierigkeit der Herstellung gleicht in etwa der einer Spruchrolle mit dem Zauber **Fluch auferlegen**.

Andere verfluchten Gegenstände sind möglicherweise das Ergebnis misslungene Herstellungsversuche. Der SL entscheidet, ob ein misslungener Herstellungsversuch in einem verfluchten Gegenstand resultiert.

Erstellen eines Dungeon Abenteuers

1. Eine Frage der Motivation

Weshalb würden die Spielercharaktere das Risiko eingehen wollen, in ein Dungeon voller Monster und Fallen zu gehen? Das ist die Frage, die vor und während des Erstellens eines Dungeons beantwortet werden muss.

Hier sind einige mögliche Szenarien.

Erforschung des Unbekannten: Ein typisches Groschenromanszenario, bei dem die Spielercharaktere Gerüchte über einen uralten Ort gehört haben und dann entscheiden ihn zu erforschen, da sie sich davon den Erwerb uralten Wissens und andere besondere Erkenntnisse erhoffen. Vielleicht ist einer der Charaktere noch aus weiteren Gründen an der Expedition interessiert.

Verteidigung gegen einen feindlichen Überfall: Goblins plündern Bauernhöfe in der Region und der Baron setzt eine Belohnung auf deren Vertreibung aus; die Spielercharaktere helfen bereitwillig.

Rettung eines entführten Opfers: Ein Freund der Spielercharaktere wurde entführt, und sie müssen in den Turm, die Höhle oder das Dungeons eindringen und den Freund aus seinem Gefängnis befreien. Oder das Opfer ist der Sohn oder die Tochter eines örtlichen Barons oder reichen Kaufmanns, der eine hohe Belohnung für die sichere Rückkehr des Kindes zahlt.

Eine Queste: Die örtliche Kirche, der die Charaktere noch ein Gefallen schuldig sind, wünscht die Beschaffung einer uralten Reliquie aus einer alten Bergfestung, und der Hohepriester bittet sie, dem Wunsch nachzugehen. Ähnliche Questen können von anderen Auftraggebern erteilt werden.

Beutezug und Schatzsuche: Es wird von einem Dungeon berichtet, das mit versteckten Schätzen gefüllt ist, deren Finder Reichtum über alle Maßen erlangen wird! Mag sein, dass der Schatz am Ende nicht so riesig ist und von einer Menge fürchterlicher Monster bewacht wird... Dieses Szenario ist überraschend häufig anzutreffen – und daher eher gewöhnlich.

Flucht: Die Spielercharaktere wurden von Feinden gefangen genommen und sind nun ohne Waffen, Rüstung und Ausrüstung eingesperrt. Ein solches Szenario muss mit Bedacht verwendet werden, da der Spielleiter die Charaktere nicht in das Abenteuer zwingen sollte.

Zu sämtlichen Szenarien gibt es eine Vielzahl an Variationen. Ist die Motivationsfrage beantwortet, sind auch die folgenden Fragen leicht zu beantworten.

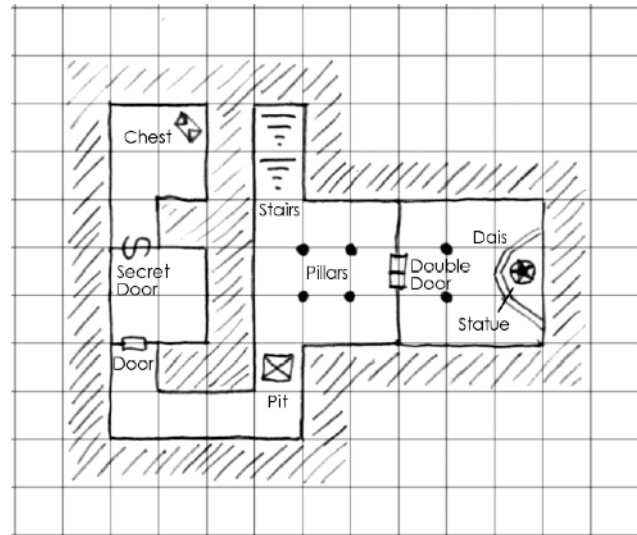
2. Um welches Setting handelt es sich?

Ist das Dungeon ein labyrinthartiges Gemäuer unter einer Festungsrüine oder handelt es sich um einen Magierturm? Ist es vielleicht eine natürliche Höhle, die von Kobolden zu Wohnzwecken ausgebaut wurde? Oder die Gruft eines alten Barbarenkriegsfürsten, das von untoten Monstern bewacht wird? Der Möglichkeiten sind viele.

3. Spezielle Monster

Da nun bekannt ist, warum die Spielercharaktere zu dem Ort reisen (oder sich dort wiederfinden) und um welchen Ort es sich handelt, kann entschieden werden, welche speziellen Monster dort anzutreffen sind. Zum Beispiel wird die natürliche, von Kobolden ausgebaute Höhle, Kobolde beherbergen sowie ein paar Nutztiere. In der Gruft des Kriegsfürsten werden Untote, Zombies und Skelette anzutreffen sein.

4. Kartenzeichnen



Karten können mit Bleistift auf Karopapier gezeichnet werden oder mit entsprechender Software am Computer. Wird die Karte für den persönlichen Gebrauch angefertigt, dann genügen Stift und Papier. Die Beispielkarte ist per Hand gezeichnet und enthält verschiedene Symbole zu Erklärung.

5. Beschreibung des Dungeons

Als Nächstes folgt die Beschreibung der Räume und deren Inhalte. Ein Raum kann ein Monster enthalten (das vielleicht einen Schatz bewacht), eine Falle (die einen Schatz sichert), einen unbewachten Schatz oder etwas Spezielles (beispielsweise ein Rätsel.) Manche Räume sind leer.

Der Spielleiter wählt die Rauminhalte entweder selbst oder würfelt auf der Tabelle.

W%	Rauminhalt
01-16	Leer
17-20	Unbewachter Schatz
21-60	Monster
61-84	Monster mit Schatz
85-88	Speziell
89-96	Falle
97-00	Falle mit Schatz

Ein **unbewachter Schatz** ist für gewöhnlich versteckt (in einem geheimen Raum, einem ungewöhnlichen Behälter usw.) oder von einer Falle gesichert (eine Giftnadel am Schloß einer Truhe, oder ein Giftgaskanister, der explodiert, wenn die Truhe geöffnet wird); der Schatz kann auch versteckt und durch eine Falle gesichert sein! Ein Rettungswurf sollte erlaubt werden, falls eine Falle ausgelöst wird. Es ist keine schlechte Idee, den Schatz so gut zu verstecken, dass die Charaktere ihn nur mit Mühe entdecken; die Charaktere müssen nicht jeden Schatz finden.

Ein **Monster** kann vom Spielleiter gewählt oder mittels der Zufallsbegegnungstabellen ermittelt werden. Traditionell beherbergt die erste Dungeonebene Monster mit einem oder weniger Trefferpunktewürfel, die zweite Ebene Monster mit zwei Trefferpunktewürfeln usw. Der Spielleiter kann das Dungeon aber nach Belieben gestalten.

Ein **Monster mit Schatz** weist auf eine Höhle oder Lager hin oder auf eine Gruppe von Monstern, die Beute mit sich tragen und irgendwo kampieren.

Eine **Falle** ist ein Gerät, das den Spielercharakteren schadet, z.B. versteckte Fallgruben, Pendelklingen, Speerwurfanlagen usw. Eine **Falle mit Schatz** sichert einen Schatz, der in einem Raum hinter der Falle sein könnte oder in einer Fallgrube. Ein Rettungswurf sollte gewährt werden, um Schaden zu vermeiden oder zu reduzieren.

Ein Rätsel, z.B. eine Tür, die nur mit einer geheimen Kombination (die woanders im Dungeon versteckt ist) geöffnet werden kann, gehört zu den **speziellen** Inhalten; auch ein Orakel, das Antworten zu Fragen über das Dungeon beantwortet (aber unter Umständen lügt). Der klassische 'magische Brunnen', der Trinkenden zufällig neue Eigenschaftswerte zuweist, ist eine weitere Möglichkeit; hierbei sollten Beschränkungen verwendet werden, um zu vermeiden, dass die Spieler das Gerät ausnutzen (eine Figur wird jeweils nur einmal davon

betroffen oder es wird mehr Schaden als Gutes zugefügt.) Allgemein gilt, jeder **spezielle** Raum enthält etwas, das die Spielercharaktere interessiert, herausfordert oder behindert, aber weder Monster, noch Falle, noch unbewachten Schatz.

Leere Räume enthalten weder Monster, noch Fallen, noch unbewachte Schätze, noch etwas Spezielles. Das heißt nicht, dass der Raum tatsächlich leer ist; vielleicht ist ein Kamin vorhanden, gepolsterte Stühle, Kommoden, Fackelhalter, Vorhänge. Trotzdem gilt der Raum als leer. Wird ein Schatz in einer geheimen Schublade versteckt, wird ein Raum mit einem unbewachten Schatz daraus; mit anderen Worten: ein leerer Raum beinhaltet nichts, das von ernstem Interesse für die Spielercharaktere ist.

6. Der letzte Schliff

Der SL legt Tabellen für wandernde Monster an, die in dem Dungeon anzutreffen sind; patrouillierende Monster müssen beschrieben werden; des Weiteren sollten Orte mit seltsamen Geräuschen, Geräuchen, Graffiti usw. notiert werden. Man braucht sich bei der Vorbereitung aber nicht im Detail zu verlieren.

Aber es gilt zu bedenken, werden nur die für Charaktere interessanten Dinge genau beschrieben, könnten Spieler leicht erraten, was in einem Raum zu finden ist. Ausschmückende Beschreibungen machen die Sache etwas schwieriger für die Spieler. Als Beispiel ein Raum mit einem unbewachten Schatz:

Spielleiter: Der Raum enthält eine Truhe, die in der Mitte der gegenüberliegenden Wand steht.

Spieler 1: Wir halten nach Monstern Ausschau und falls wir keine sehen, soll der Dieb die Truhe nach Fallen untersuchen.

Ziemlich offensichtlich, oder? Die folgende Beschreibung dürfte etwas interessanter sein:

Spielleiter: In dem Raum seht ihr einen gemütlichen Polstersessel, einen Tisch mit Hocker und zwei heruntergebrannte Fackeln in einem Wandhalter.

Spieler 1: Falls wir keine Monster entdecken, soll der Dieb Tisch und Hocker nach Fallen untersuchen, vielleicht ist etwas darin versteckt. Die anderen untersuchen den Raum nach geheimen Türen... vielleicht ist der Fackelhalter ein Schalter dafür?

Zusätzliches Detail kann ein Abenteuer wesentlich bereichern.

Erstellen eines Wildnisabenteuers

1. Eine Frage der Motivation

Wie bei Dungeon Abenteuern muss geklärt werden, weshalb die Spielercharaktere in das Abenteuer verwickelt werden. Vielleicht betreten sie ein unbekanntes Gebiet, in der Hoffnung, eine Ortschaft zu finden, in der sie ihre Vorräte auffüllen können. Oder sie wollen dort eine Kirche oder einen Tempel aufsuchen, um deren Heilkunde in Anspruch zu nehmen.

Sobald sie das Gebiet betreten haben, kann der Spielleiter die Spielfiguren auf eventuelle Abenteuermöglichkeiten aufmerksam machen, sei es durch Gerüchte, Aushänge über Belohnungen (z.B. für die Festnahme eines Banditen), Questen und Aufträge des örtlichen Klerus usw.

2. Das Setting

Es muss entschieden werden, ob das Gebiet tief in der Wildnis oder in der Nähe von Siedlungen liegt, welches Klima vorherrscht, wie viele Siedlungen welcher Größe dort zu finden sind.

Ein neues Gebiet kann auf Grundlage der Absichten und Ziele der Spielercharaktere innerhalb der Kampagne gestaltet werden. Wollen die Charaktere beispielsweise ihr Glück in der reichsten Stadt der Welt suchen, bestimmt der SL, wo sich die Stadt befindet und beschreibt durch Gerüchte und Reiseberichte von erfahrenen Händlern ihren Glanz und Reichtum. Entscheiden sich die Charaktere dann neugierig, die Reise anzutreten, ist es an der Zeit, die Gebiete, die Wege dorthin und mögliche Abenteuer zu planen.

Dabei sollte das Setting auch Sinn machen, damit die reisenden Spielercharaktere bedeutsame Entscheidungen treffen können. D.h., Gebiete unter menschlichem Einfluss sind entsprechend besiedelt und man findet Hinweise auf deren Zivilisation: Landwirtschaft, Wege und Straßen, Festungen usw. Gebiete unter dem Einfluss humanoider Monstern (sei es, weil sie dort ansässig sind oder ihre Streifzüge dort unternehmen) sind vielleicht durch Schlachten gekennzeichnet und das Land ist wild und unbestellt. Ein einst besiedeltes Tal, das nach dem Brandangriff eines Drachen aufgegeben wurde, enthält noch Ruinen der Gebäude, und die alten Felder sind wild bewachsen von Blumen und jungen Bäumen.

3. Kartographie

Es wird nun Zeit, eine Karte des Gebiets anzufertigen. Manche Spielleiter bevorzugen eine Freihandzeichnungen, andere arbeiten mit Hex- oder Karopapier; außerdem gibt es Computerprogramme, mit denen Karten erstellt werden können. In jedem Fall ist es sinnvoll, den Maßstab der Karte anzugeben, der entsprechend der gewünschten Darstellungsform von Gebiet und Karte gewählt wird. Ein Maßstab von 18 Meilen pro Hex- oder Karofeld eignet sich für großformatige Karten. Dies entspricht der

Entfernung, die von Menschen zu Fuß an einem Tag und bei freiem Gelände zurückgelegt werden kann. Das erleichtert das Bestimmen der Reisedauer.

Flüsse, Küstenlinien, Hügel und Gebirge, Wälder und Ebenen müssen deutlich auf der Karte erkennbar sein. Jedes der Gebiete sollte ein passendes Klima haben; z.B. kann der Niederschlag in Gebirgen berücksichtigt werden. Manche Gebiete haben ungewöhnliche klimatische Bedingungen: ein Wüstengebiet innerhalb eines Regenwaldes, kann durch seltsame Magie verursacht sein und aufmerksamen Charakteren einen Hinweis auf mögliche Abenteuer geben.

Interessante Ort wie Städte, Ruinen, die Höhlen besonderer Monster und dergleichen werden eingetragen. Spielercharaktere benötigen in den meisten Fällen außerdem eine Basis, von der sie starten und zu der sie zurückkehren können: sei es eine Stadt, ein Dorf oder eine Grenzfeste.

4. Ausarbeiten wichtiger Orte und Personen

Zumindest die Basis (z.B. eine kleine Stadt) und das Dungeon, das die Spielfiguren vermutlich als erstes erkunden werden, müssen genauer ausgearbeitet werden. Des Weiteren ein Satz an möglichen Zufallsbegegnungen sowie fest eingeplante Begegnungen für beide Orte. Raum für fantasievolle Ausarbeitung ist hier genug: ein abgelegenes Dorf hat möglicherweise eigene Gesetze, ungewohnte Traditionen, eine andere Währung. Wichtige Nichtspielercharaktere und deren Beziehungen zueinander werden ebenfalls beschrieben. Diese haben jeweils ihre eigene Motivation, mit der sie ihre Ziele in der Spielwelt verfolgen; manche haben Einfluss auf Spielercharaktere. Die Art und Weise, mit der Spielercharaktere anderen begegnen, wirkt sich darauf aus, wie jene reagieren. Übertriebene Versuche, jeden einzelnen auf der Karte verzeichneten Ort zu beschreiben, sollten vermieden werden. Es ist besser, Raum für Erkundung und Erweiterung zu lassen und dann entsprechend zu ergänzen, wenn man die Spieler und deren Figuren besser kennt.

5. Erstellen von Begegnungstabellen

Beim Entwurf eines Wildnisgebiets unterstreichen spezielle Begegnungstabellen deren Reiz. Als Grundlage können die Standardbegegnungstabellen verwendet werden, um sie dann u.a. mit Monstern zu füllen, die in dem Gebiet vorkommen. Sind humoide Monster in dem Gebiet ansässig (Höhlen, Lager, Siedlungen) sollten auch Patrouillen auf der Tabelle berücksichtigt werden.

Alternativ können sechs, acht oder zehn Begegnungen zufällig anhand vorhandener Begegnungstabellen ermittelt werden, die dann für die neue Gebietstabelle verwendet werden.

Festungen

Viele Spielercharaktere wollen sich beim Erreichen höherer Erfahrungsstufen niederlassen und eine **Festung** bauen. Dies ist Charakteren ab der 9. Stufe erlaubt. Zunächst muss ein geeignetes Grundstück erworben werden. In Ländern, in denen es unbesiedeltes Grenzgebiet gibt, darf fast jeder Freie Besitz von einem Grundstück ergreifen. In anderen Ländern muss ein Grundstück mit Gold erworben werden und in manchen Fällen muss ein ansässiger Herrscher das Grundstück erst freigeben.

Für gewöhnlich bauen Kämpfer Burgen, Magiekundige Türme, Kleriker Tempel und Diebe Gildenhäuser, aber das muss nicht immer so sein. Jeder Spielfigur, die eine Festung baut, rekrutiert eine Anzahl Nichtspielerfiguren der 1. Stufe und derselben Klasse, wie der Tabelle zu entnehmen ist.

Klasse	Anzahl des Gefolges
Kämpfer	3W6
Magiekundige	1W8
Kleriker	2W8
Dieb	2W6

Diese Gefolgsleute assistieren den Spielfiguren, aber begleiten sie nicht auf Abenteuer fern der Festung, schon garnicht bei der Erkundung gefährlicher Dungeons. Sie leben vom Ertrag, der in der Festung erwirtschaftet wird. Die Haupteinnahmequelle sind für gewöhnlich erhobene Steuern (Burgen), Bezahlung magischer Dienstleistungen und Unterrichtsgebühren (Magiertürme), Spenden von Gläubigen (Tempeln) und kriminelle Aktivitäten (Diebesgilden). Eine Festung muss in etwa 200 Quadratfuß Wohnfläche für jeden der Gefolgsleute bereitstellen sowie Unterkünfte für Gäste, Ställe für Pferde usw.

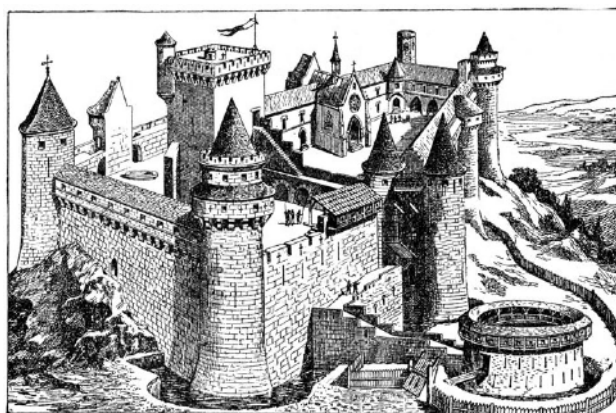
Spieler, die eine Festung bauen wollen, sollten einen Grundriss zeichnen. Jedes Stockwerk ist etwa 10' hoch. Die Baukosten für die Festung werden bestimmt durch der Stärke der Mauern, Böden und Decken und die verwendeten Materialien.

Die Ecken von Wänden mit einer Stärke von 5' oder mehr werden nicht doppelt gezählt – man berechnet nur die Länge einer Seite. Beim Bestimmen der Länge runder Mauern und Türme wird mit $\pi=3$ gerechnet. (Die Innenseite solcher Mauern hat einen etwas kleineren Umfang.) Die Tabelle unten zeigt die Kosten. Neben dem Materialnamen ist der *Härte*wert angegeben, der bei Schadenswürfen abgezogen wird.

Mauermaterial (Stärke)	1'	5'	10'	15'
Max. Bauhöhe	40'	60'	80'	100'
Holz (H 6)	10 GM	-	-	-
Ziegel (H 8)	20 GM	50 GM	-	-
Weicher Fels (H 12)	30 GM	70 GM	200 GM	-
Harter Fels (H 16)	40 GM	90 GM	260 GM	350 GM

A 1' thick wall is made of solid pieces of material held with mortar (or pegs and ropes for wooden walls); such walls may be at most 40' tall. A 5' thick wall consists of two 1' thick walls sandwiching 3' of earth and rubble; such a wall may be at most 60' tall. A 10' thick wall consists of a 4' thick outer wall and a 2' thick inner wall sandwiching 4' of earth and rubble, and may be built up to 80' tall. A 15' thick wall consists of a 6' thick outer wall and a 2' thick inner wall sandwiching 7' of earth and rubble; these walls may be built up to 100' tall. To attain the maximum height, thinner walls can be used on upper stories. For example, an 80 ft. tower must have at least 20' of 10' thick walls at the base, but more could be used.

The character will have to pay engineering costs for designing the stronghold, and tall structures are more difficult to design and to build. For each portion of the



stronghold (wall, tower, and so on), each 10' of height adds 10% to the costs in both time and money. The GM should feel free to add a multiplier to reflect the difficulties of building in a remote area, obtaining materials, etc. In particular, if materials need to be transported, they require 1 ton of cargo space per 5 gp of wood or stone construction. (The increased weight of stone compensates for its compactness compared to wood.)

A building over 40' high must have a solid foundation, and if over 60' high, it must rest on bedrock.

A stronghold requires one worker-day of construction labor for every gp it costs to build. Adding more workers reduces construction time, but the time cannot be reduced below the square root of the time for one worker to build the stronghold. Assume that there are 140 working days per year (seven months of 20 working days each) in temperate climates.

Floors and thatched roofs cost as much and take as long to build as it would take to build the square footage of their bases of 1' thick wood walls. Wood-shingled roofs cost twice this amount and take twice as long to build, while slate-shingled roofs cost four times as much and take four times as long. (You don't need to calculate the greater surface area of a pitched roof, since the increased height increases construction costs enough to cover this.)

These costs include normal features of construction such as stairs, doors and windows. Interior walls are not included; they are usually 1' thick. **Parapets**, which provide cover for defenders atop castle walls and towers, are usually 1' thick and 5' high (so they are half-cost).

Note that guildhouses are almost always built in cities and thus are usually built with 1' thick exterior walls, but they cost twice as much to build due to the traps and secret passageways that are designed into them. A Magic-User's tower costs three times as much to build, due to the need for ancient books, alchemical equipment, and other supplies for conducting research.

For example, Sir Percy, a 9th-level Fighter, desires to build a 60' tall square keep (50' walls with a 10' peaked slate-shingled roof) that is 50' square. The keep will have four stories and an attic, and the first story, which will contain the great hall, will be 20' high. Sir Percy wishes his keep to be strongly built, so he tells his architect to build with hard stone and use 10' thick walls for the first two stories and 5' thick walls for the rest. The first and second floors will thus be 30' square or 900 square feet, and the third and fourth floors will be 40' square or 1,600 square feet. With a total floor area of 5,000 square feet, Sir Percy's keep will house him and up to 24 other people (or animals such as horses, which during an attack may be stabled in the great hall!) in acceptable comfort. Its floor plans are shown on the next page.

The first floor has 30 (= 5 [for 50' length] x 2 [for 20' height] x 4 walls, minus 8 sections double-counted at the corners and 2 sections for the entrance) 10' square sections of 10' thick hard stone walls, which cost 7,800 gp, and 9 10' square sections of floor, which cost 90 gp, for a total cost of 7,890 gp. The second floor is the same as the first, except that the walls are 10' high and there is no deduction for an entrance, giving a cost of 4,250 gp. The third and fourth floors each require 18 sections of 5' thick hard stone walls, costing 1,620 gp, and 16 sections of floor, costing 160 gp, for a total of 1,780 gp per floor. The 50' square roof costs 4 x 25 x 10 = 1,000 gp, and the 40' square attic floor adds 160 gp. The design calls for a total of 770' of 1' thick interior walls and doors, which would cost 30,800 gp if made of hard stone; Sir Percy uses wood, which costs only 7,700 gp. These costs total 24,560 gp, but since the keep is 60' high, its cost is increased by 60% to 39,296 gp. The keep will require 39,296 worker-days. Sir Percy may employ up to 198 workers to build the keep, in which case it will take 198 working days to build, or a year and three months' time. Keep in mind what might happen in this time, given that the area is dangerous enough to warrant building a castle.

Dungeons: A stronghold may also have a dungeon excavated under it. A dungeon is an excellent place to store perishable supplies, a good shelter if the castle is overrun, and often incorporates an escape route if all is lost for the castle's defenders or a secret way out for raids is desired. Magic-Users sometimes encourage monsters to take up residence in their dungeons, as they provide a convenient source of supplies for magical research and help keep away unwanted guests. Use the following figures for skilled workers, such as dwarves or goblins, to create dungeons; double the times for less skilled miners.

Material	Time for one worker to excavate a 5' cube
Earth	5 days (supports are required)
Soft stone	10 days
Hard stone	20 days

Structural strength and breaches: A section of stronghold wall has as many hit points as its base cost in gp (for example, a section of 10' thick soft stone wall has 200 hit points). Stone and brick walls only take damage from crushing blows, while wood walls are also affected by fire and chopping attacks. If a given section of wall loses all of its hit points, it is breached, allowing attackers to pass through. If a breach occurs on a lower course of wall, there is a 40% chance that the 10' section above it will be breached by collapse, and a 20% chance that the section below it will be breached. These secondary breaches have the same chances of affecting the next 10' section above or below them, and so on until the top or bottom course of wall is reached. If a breach occurs on a right or acute corner (90 degrees or less), the chances of breaches double in each direction.

Attacking a Castle: Siege engines are difficult to aim, but as castles don't dodge around, each successive shot by a given siege engine with a given crew has an increasing chance of hitting. To reflect this, the first attack on a castle's walls is made against Armor Class 20; each subsequent attack by that weapon, fired by that crew, at that same point in the wall, is made against an Armor Class one lower than the previous shot, to a minimum AC of 11. Attacks on a castle's defenders are at -4 on the attack roll if they are standing on the parapets, and at -10 if they are behind arrow slits. Since characters defending the castle do move around, the odds of hitting them with a siege engine do not improve from shot to shot. There is an additional -2 on the attack roll for missile attacks if the defenders are more than 20' higher than the attackers; this is not specifically due to altitude, but rather because the defenders can use more of the wall for cover. The defenders can take advantage of their height by dropping objects on attackers near the castle's base; these missiles do 2d10 points of damage, but they have a -2 attack penalty if dropped from a height of 30' or more.

Siege engines can damage several adjacent characters; roll damage separately for each character in the 10' square hit by the missile. Of course, the attack roll must be high

enough to damage each one; a roll of 19 against characters having Armor Classes of 18 and 20 would hit the former but not the latter.

A castle may also be attacked by **mining**. This method of attack involves tunneling under the castle wall, then setting fire to the supports of the tunnel to cause the wall to collapse. It is also slow, and if the castle has a moat, the tunnel must avoid it, which requires that it be dug deeper, requiring twice the time. A mine is dug like a dungeon, and once its supports are fired, the wall above is breached; if the mine is only 5' wide, there is only a 50% chance of causing a breach.

Finally, a **screw** may be used to attack a stronghold. This device, which costs 200 gp, is used to bore through castle walls. A crew of at least eight is required to operate it. It is only used at the base of a wall, and it is usually operated under a **sow**, or portable roof, as it is slow. (A sow typically costs about 100 gp.) The device does 1d8 points of damage per turn, but it ignores hardness. A breach caused by a screw is small, so it has only half the usual chance of spreading to the next course of wall, unless widened by miners.

ALPHABETISCHER INDEX

Ability Rolls.....	141	Dexterity.....	4, 6, 8, 44, 45, 46	Magic Wands.....	5, 6	Role-Playing.....	1, 153
Ability score bonus.....	3	Doors.....	37	Magic Weapons.....	121, 124	Round.....	43, 44, 47
Adjusting Treasure Awards.....	118	Doppelganger.....	136	Magic-User.....	8, 15, 16	Running.....	44
Adventurers.....	137	Dragon Breath.....	5, 6	Magical research.....	142	Savant.....	40
Alchemist.....	40	Dungeon Encounters.....	133	Maneuverability.....	44	Save As.....	54
Animal Trainer.....	40	Dungeon Survival.....	37	Mapping.....	36	Saving Throws.....	3, 5, 6, 52
Armor Class.....	4, 43, 46, 52, 54, 125	Dungeons.....	37	Melee Combat.....	46	Scrolls.....	122, 126, 127
Armor and Shields.....	10	Dwarves.....	5, 11, 37	Mercenaries.....	41, 136	Secret Doors.....	37
Armorer (or Weaponsmith).....	40	Electrum piece.....	10	Merchants.....	136, 137	Set Weapon Against Charge.....	45
Attack Bonus.....	46, 47, 54	Elves.....	5, 11, 37, 43	Miscellaneous Magic Items.....	123, 129	Shadow.....	136
Attack Bonus Table.....	47	Encounter.....	133, 134, 135	Missile Fire.....	46	Ship's Crew.....	40
Attacking a Vehicle.....	13, 52	Encumbrance.....	36	Missile Weapon Ranges.....	11	Siege Engines.....	14
Attacks.....	52, 54	Energy Drain.....	51	Missile Weapon Rate of Fire.....	47	Silver piece.....	10
Bandits.....	137	Engineer.....	40	Missiles that Miss.....	47	Sneak Attack.....	9
Beasts of Burden.....	11, 55	Equipment.....	3, 10, 12	Money.....	10	Specialists.....	40
Becoming Lost.....	39	Evasion and Pursuit.....	45	Monster Attack Bonus.....	46	Spell Research.....	142
Beggar.....	136	Experience Points.....	3, 40, 42, 54, 141	Monster Reactions.....	43	Spells.....	5, 6, 7, 15, 16, 17
Brawling.....	48	Falling Damage.....	52	Morale.....	39, 49, 54	Starting money.....	3
Brigands.....	137	Fighter.....	7	Move Silently.....	9	Strength.....	4, 6, 7, 36, 37, 46, 48
Buccaneers and Pirates.....	137	Fighting withdrawal.....	46	Movement.....	13, 36, 38, 39, 45, 54	Strongholds.....	149
Bully.....	136	Preparing Spells from Memory.....	141	Movement rate.....	13, 36, 54	Subduing Damage.....	48
Carrying Capacity.....	36	GM.....	2	NPCs.....	2	Surprise.....	43
Character Abilities.....	4	Game Master.....	2, 133	Negative Hit Points.....	141	Thief.....	8, 37, 135, 136
Character Advancement.....	42	Game turns.....	36	No. Appearing.....	54	Thief Abilities.....	142
Character sheet.....	3	Gems and Jewelry.....	120	Nobles.....	136, 138	Thieves' Picks and Tools.....	12
Charge.....	45	Gold piece.....	10	Non-player characters.....	2	Time.....	36
Charging.....	44, 45	Grenade-Like Missiles.....	47	Normal men.....	46	Traps.....	37
Charisma.....	4, 5, 39, 40, 43	Halflings.....	6, 11, 36	Oil.....	49	Traveling by Air.....	39
City Watch.....	136	Healing.....	51	Open Locks.....	9	Treasure.....	118
City, Town or Village Encounters.....	135	Hide.....	9	Optional Rules.....	140	Treasure Type.....	54, 119
Cleric.....	7, 15, 50, 122	Highwaymen.....	137	Order of Play.....	43	Turn.....	8
Clerics vs. Undead Table.....	50	Hit Dice.....	54	Overland Travel.....	38	Turn the Undead.....	7, 50
Climb Walls.....	9	Hit points.....	3, 4, 5, 6, 37, 48, 51, 52, 54, 140	Paralysis or Petrify.....	5, 6	Undead.....	7, 17, 49, 50, 51
Climbing and Diving.....	45	Holy Water.....	12, 49	Pick Pockets.....	9	Unguarded Treasures.....	120
Combat.....	44	Hopeless Characters.....	139	Pilgrims.....	138	Using the Dice.....	2
Combat round.....	36, 43	How to Attack.....	46	Placed Treasures.....	118	Vehicles.....	13
Combination Classes.....	6	Humans.....	4, 6, 11	Platinum piece.....	10	Wandering Monsters.....	133
Common.....	4	Individual Treasures.....	119	Player character.....	2	Wands, Staves and Rods.....	123, 128
Constitution.....	3, 4, 5, 38, 44, 51, 53	Initiative.....	4, 15, 43, 44, 45, 52	Poison.....	53, 141	Water Transportation.....	13
Copper pieces.....	10	Intelligence.....	4, 5, 8, 37, 53, 141	Potions.....	122, 125	Waterborne Travel.....	38
Cost of Weapons and Equipment.....	10	Judging Wishes.....	140	Press Gangs.....	136	Weapon Size.....	11
Creating An NPC Party.....	137	Lair Treasures.....	119	Priest.....	136	Weapon and Armor Restrictions.....	139
Damage.....	48, 52, 54	Land Transportation.....	13	Prime Requisite.....	3, 7, 8	Weapons.....	11
Darkvision.....	5, 37	Languages.....	4	Race.....	3, 4	Wilderness Encounters.....	134
Deafness and Blindness.....	52	Light.....	36, 124	Raise Dead.....	140	Wilderness Movement Rates.....	38
Death Ray.....	45, 140	Listen.....	9	Random Treasure Generation.....	118	Wisdom.....	4, 7, 39
Death Ray or Poison.....	5, 6	Lycanthrope, Wererat.....	136	Remove Traps.....	9	Wizard.....	136
Death and Dying.....	140	Magic Armor.....	121, 125	Repairing a Vehicle.....	52	Wrestling.....	48
Defensive Movement.....	45	Magic Item Generation.....	121	Rest.....	51	XP.....	3, 40, 42, 54, 141
Demi-Human.....	3, 4, 46	Magic Item Research.....	143	Retainers.....	39		
Demi-Human Parties.....	138	Magic Items.....	40, 54, 118, 124, 138	Rings.....	122, 127		

OPEN GAME LICENSE

INTRODUCTION

The Basic Fantasy Role-Playing Game ("BFRPG") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. Also, some monster descriptive text was taken from the Castles and Crusades: Monsters Support Product ("MSP"), which is also Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Note regarding C&C Open Game Content used: The COPYRIGHT NOTICE section below lists both the Castles & Crusades: Players Handbook and the Castles & Crusades: Monster Support Document; both are listed because we are required by law to do so, but be advised that all Castles & Crusades materials used were taken only from the latter document.

Designation of Open Game Content: The entire text as well as all maps and floorplans incorporated in BFRPG (except the Open Game License, as noted above, and the Product Identity License, below) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork (other than maps and floorplans) incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or

adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent

OPEN GAME LICENSE

Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

The Basic Fantasy Field Guide Copyright © 2010 Chris Gonnerman and Contributors.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2013 Chris Gonnerman.

BASIC FANTASY RPG

BASIC FANTASY ROLE-PLAYING GAME PRODUCT IDENTITY LICENSE

Subject to the terms of the Open Game License, above, you may create derivative works based upon the Basic Fantasy RPG core rules (this document). However, the Open Game License protects the Product Identity (explained and detailed above) such that you must have permission from the copyright holder before you may use any of the listed Product Identity.

You may use certain items of the listed Product Identity under the following conditions:

1. You must comply fully with the Open Game License, version 1.0a, as described above; and

2. The work may not be obscene in nature; in general, any work containing subject matter that would qualify for an NC-17 movie rating in the United States, or an R rating due to explicit sexual content, is considered obscene for purposes of this license.

If you comply with the above conditions, you may do either or both of the following:

1. Include the text "Designed for use with the Basic Fantasy Role-Playing Game" or "Designed for use with the Basic Fantasy RPG";

2. Use the "make mine Basic" logo, provided on the Basic Fantasy Role-Playing Game website:

<http://basicfantasy.org/logo.html>

The logo may be resized as needed, but must not be distorted and may not be altered other than to resize it.

If you wish to use other Product Identity from this work, you must request and receive explicit permission from the copyright holder.

In any of the above cases where the Basic Fantasy Role-Playing Game Product Identity is used in your work, you must also include the Basic Fantasy Role-Playing Game website address "**basicfantasy.org**" in that work. You may place the website address adjacent to the logo and/or name, or you may include it on your title page, or place it in some other location where any reasonably observant person would expect to find it.

END OF LICENSE